N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC




#136
AVRIL 2002

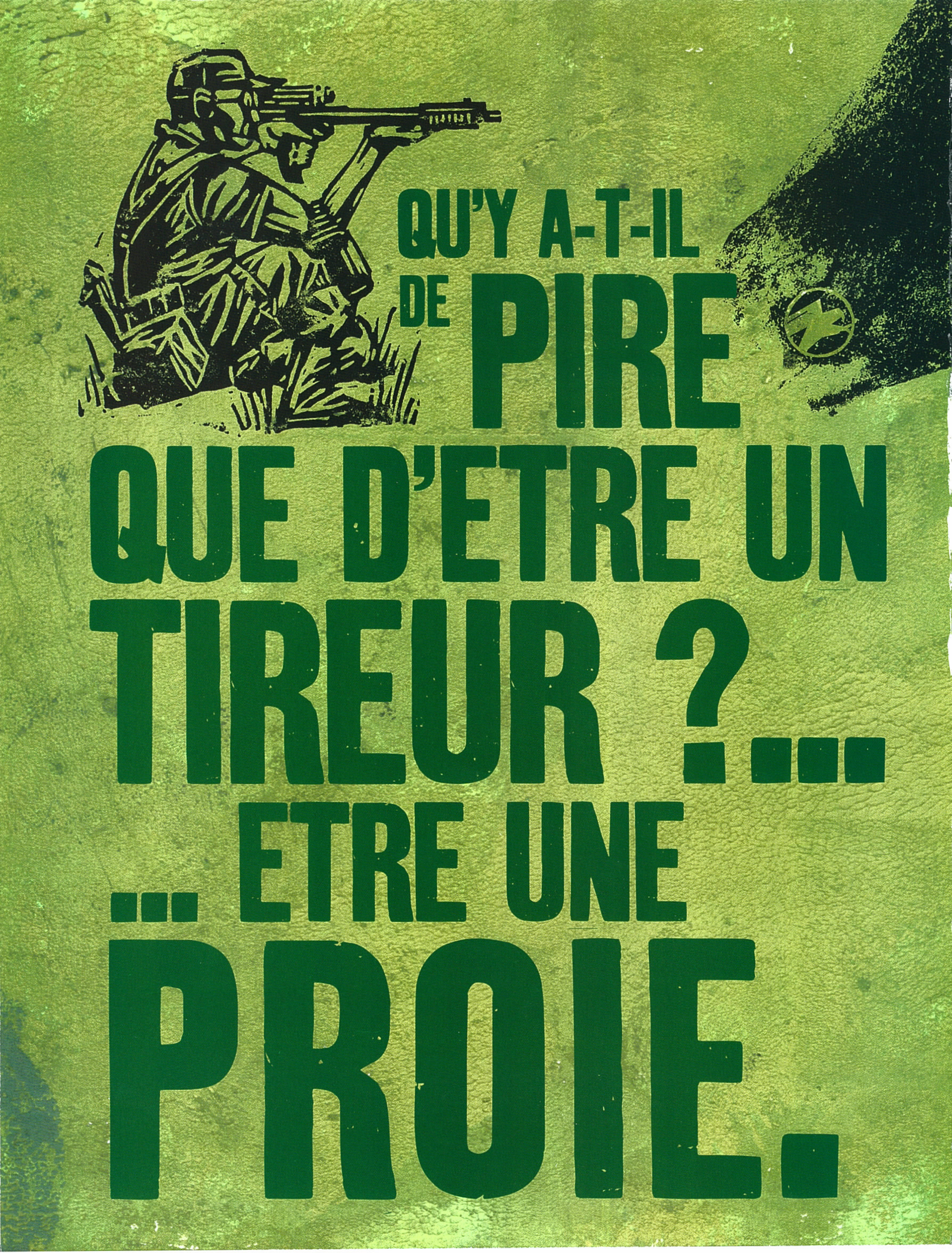



**Test** Jedi Knight 2 : Jedi Outcast • Civilization III • Warrior Kings **Beta version** Warcraft III • Project IGI 2
Arx Fatalis • Soldier of Fortune 2 • Might & Magic 9 **Reportage** Morrowind • Asheron's Call 2 • Freelancer
Age of Mythology • Impossible Creatures • Rise of Nations **News** Counter-Strike : Condition Zero
World of Warcraft • Grand Prix 4 • No One Live Forever 2 • TOCA Race Driver • Haegemonia
**Matos** Geforce 4 MX • All in Wonder 8500 DV

# D U N G E O N   S I E G E

JEDI KNIGHT 2 : JEDI OUTCAST • CIVILIZATION III • WARRIOR KINGS joystick 136 AVRIL 2002 • 5,90 € DUNGEON SIEGE

NUMÉRO 136 • AVRIL 2002 • FRANCE MÉTROPOLITAINE € 5,90 (38,70 FF) • ANT-GUY € 6,90 (45,26 FF) • REU € 8,50 (55,76 FF) • BEL € 5,90 (238 FB) • CH 11 FS • ALG 500 DA • AND 38,70 FF (€ 5,90) • CDN $ 9,95 • GRE € 7,30 (2 487 DR) • LUX € 5,90 (238 FL) • MAR 75 DH • MAY € 8,50 (55,76 FF) • PORT CONT € 5,90 (1 183 ESC) • TOM 1,600 F.CFP.


QU'Y A-T-IL
DE PIRE
QUE D'ETRE UN
TIREUR ?...
... ETRE UNE
PROIE.

# Sommaire

136 AVRIL 2002



20

**LE JEU DE LA COUV' : DUNGEON SIEGE** Chris Taylor, le créateur de Total Annihilation, met la dernière touche à Dungeon Siege. Sera-t-il plus qu'un Diablo II ? Ou qu'un Neverwinter Nights ? Quel rapport entre Bob Arctor et les poneys ? Vous saurez tout ça en lisant le jeu de la couv'.

71

**REPORTAGE** Billou a rebaptisé son Gamestock en Microsoft International Games festival. Plein de trucs alléchants qu'est allée découvrir Wanda : Rise of the Nations, Freelancer, Age of Mythology et Asheron's Call 2, pour n'en citer que quelques-un.

92

**TESTS** Il semblerait bien que la Force soit de nouveau avec Lucas. Je ne parle pas du dernier trailer d'épisode 2, mais du très impressionnant Jedi Knight 2 : Jedi Outcast. Dans un autre registre, Civilization III fait les yeux doux aux fans de stratégie.

120



**MATOS** Les gars du marketing de Nvidia seraient-ils en train de nous faire un méchant tour de passe-passe ? Caféine nous dévoile l'arnaque du GeForce4 MX : une GeForce4 qui n'en est pas vraiment une.

130



**RÉSEAU** À l'occasion du bêta-test européen, nous vous reparlons de Shadowbane, le MMORPG orienté PK. Également au programme de la sympathique rubrique Réseau : le point sur Dark Age of Camelot, Medal of Honor décortiqué et Neocron.



COUVERTURE
Dungeon Siege © Gas Powered Games/Microsoft 2002


JOYSTICK
est édité par la société HDP
SA au capital de 42 000 euros, locataire-gérant,
RCS Nanterre B391341526
**Siège social :** 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
**Rédaction :** 124, rue Danton, TSA 51004 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75. Fax : 01 41 34 87 99
**Président Directeur Général :** Christine Lenoir
**Directeur délégué :** Pascal Traineau
**Principal actionnaire :** HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
**Directrice de la publication :** Christine Lenoir

LA RÉDACTION
**Directeur de la rédaction :** Olivier Scamps (oscamps@hfp.fr)
**Rédacteur en chef :** Cyrille Baron (moulinex@joystick.fr)
**Rédacteurs en chef-adjoints :** Jérôme Darnaudet et Ivan Gaudé
**Secrétaire de rédaction :** Sophie Prétot
**Correctrices :** Anne Pavan et Sonia Jensen
**Secrétaire :** Nathalie Brun
**News :** Toute l'équipe
**Bêta-Versions :** Iansolo, Fishbone, Kika, Bob Arctor, Pete Boule, Ackboo
**Tests :** Bob Arctor (Fabien Deleval), Ackboo (Olivier Peron), Fishbone (Stéphane Hébert), iansolo (Olivier Aubin), Kika (Céline Guise), Cap'tain Ta Race (Pascal Hendrickx), Pete Boule (Pierre le Pivain)
**Rubrique matos :** Doc Caféine (Arnaud Chaudron)
**Reportages :** Wanda (Mathilde Remy), RaHaN (Grégory Szriftgiser)

LA MAQUETTE
**Directeur artistique :** Stéphane Noël
**2ème rédactrice graphiste :** Sonia Nini
**Maquettistes :** Catherine Branchut, Hervé Drouadène, Lionel Gey, Suzie Gorini, Nicolas Lainé, Aline Saussier, Joseba Urruela
**Correcteur photographique :** Stéphane Leclercq
**Illustrateur :** Didier Couly
**Iconographe :** Rémi Aumeunier

PUBLICITÉ/PROMOTION
**Directrice de publicité :** Claudine Lefèbvre (01 41 34 87 25) cllefebvre@hfp.fr
**Directeur de clientèle :** Antoine Tomas (01 41 34 86 93) atomas@hfp.fr
**Chefs de publicité :** Jean-François Feneux (01 41 34 88 33) jffeneux@hfp.fr, Benoît Leoty (01 41 34 87 13) bleoty@hfp.fr
**Assistantes de publicité :** Cécile-Marie Réyé, Samantha Bondon (01 41 34 87 28)
**Promotion :** Anne Levavasseur (01 41 34 88 16) alevavasseur@hfp.fr
**Site Joystick** : Marc Donnain mdonnain@joystick.fr

ABONNEMENTS
**Abonnements :** BP2 - 59718 Lille Cedex 9
Tél. : 01 55 63 41 15. Tarifs 1 an (11 nos) : France 39,90 euros.
**Étranger :** nous consulter au 01 55 63 41 15
**Anciens numéros :** 03 20 12 86 01
**Ventes :** Promévente 08 00 19 84 57
**Photogravure :** Compo Imprim - Hafiba
**Imprimé par :** Brodard, Roto Sud
**Distribution :** Transport Presse
Ce numéro comporte un encart abonnement ainsi qu'un supplément de 32 pages et deux CD-Rom gratuits jetés en couverture qui ne peuvent être vendus séparément.
Ce magazine contient un encart abonnement entre les pages 50 et 51.

TÉLÉMATIQUE 3615 JOYSTICK
**Responsable :** Frédéric Garcia
**Centre serveur :** Nudge Interactive
**Réalisation du CD-Rom :** Bob Obrenic, Lord Casque Noir, Gana


Commission paritaire N° 0305 K 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution






DÉTAIL DU CD-ROM

*Salut les amis. J'aimerais exploiter l'espace de cet édito pour lancer un petit défi à tous les programmeurs de la planète. Notre Joyliste (ce soft qui se trouve dans l'interface et qui permet de consulter les sharewares) commence à vieillir. Alors voilà, je vous propose de développer une nouvelle interface qui répondrait aux contraintes suivantes : elle doit être skinnable, comporter un système de script nous permettant de définir le nombre de boutons, leur emplacement et les actions qu'ils déclenchent… (vous pouvez consulter le fichier Joylist.ini pour avoir une idée de la chose). Elle doit pouvoir afficher les fichiers et leur description, afficher les images et lire les fichiers MP3 (et si possible toutes sortes de fichiers multimédia)… et plus si affinité. On pourrait imaginer un système d'indexation automatique qui permettrait de consulter le contenu des numéros précédents par exemple. Enfin, je laisse libre cours à votre imagination, sachant qu'elle doit être rapide et simple à utiliser pour nous (la Joyliste, pas votre imagination). Alors si vous voulez être le créateur de la prochaine Joyliste, à vos claviers ! Ah oui, qu'est-ce que l'on y gagne. Ben pas grand-chose à vrai dire. La notoriété et un chouette cadeau. Pour tout renseignement complémentaire : casque@joystick.fr avec Joyliste dans l'objet du mail.*

*Lord Casque Noir*

*Sommaire CD par Kika*

## Comment
### QUITTER L'INTERFACE ?

En cliquant sur le bouton « Quitter » du menu principal, en appuyant sur Esc ou sur la combinaison de touches Alt + F4, à n'importe quel moment.

## DROITS D'AUTEUR



## Lancement
### DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne uniquement sous Windows 95/98. Elle nécessite au minimum un Pentium 166 équipé de 16 Mo de RAM et d'un lecteur de CD quadruple vitesse. Mais si l'interface sait se contenter d'une machine raisonnable, la plupart des démos requièrent un Pentium de course. Il est donc nettement préférable de disposer d'un Pentium 200, de 32 Mo de Ram, d'un lecteur sextuple vitesse et d'une carte 3D. L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe quelle profondeur de couleurs. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et en 640x480, pour une meilleure lisibilité. L'installation ou le lancement de la plupart des démos ne devrait pas poser trop de problèmes. Cependant, pour de rares démos DOS, il se peut que vous soyez obligé de quitter l'interface ou de repasser sous DOS pour procéder à leur installation ou à leur lancement. Si tel est le cas, appuyez sur le bouton « Démarrer » de la barre des tâches, puis cliquez sur « Arrêter ». Choisissez l'option « Redémarrer sous DOS ». Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant à la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD95.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

## Le contenu
### DES CD-ROM

Avertissement : certains fichiers ayant été ajoutés ou supprimés au dernier moment peuvent ne pas être présents dans cette liste.

### LANCEMENT DE L'INTERFACE

Cliquez sur l'exécutable JOYSTICK situé dans le répertoire racine.

### QUITTER L'INTERFACE

Appuyez sur la touche Esc ou bien sur Alt-F4.

## DirectX 8.1

Les démos des jeux Windows 9x/Me/2000 et XP de ce CD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis la page sommaire de l'interface. La version de DirectX présente sur le CD n°1 est la version 8.1. Notez que DirectX 8.1 est inclus à Windows XP

## COMMENT NOUS FAIRE PARVENIR VOS CRÉATIONS ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création ? N'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdrom@joystick.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD ou disquette à l'adresse suivante : Joystick, Service CD-Rom, 124 rue Danton, TSA51004, 92538 Levallois-Perret Cedex. Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractible, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.



# Contenu du CD n°1

## Les démos exclusives

**DIRECTX :** Répertoire \DATA\DIRECTX8
Cliquez sur DX81FRN.EXE (Windows 98/Me)
Cliquez sur DX81NTFRN.EXE (Windows 2000.
Cette version est incluse de base dans Windows XP)

**QUICKTIME 5 :** Répertoire \DATA\QUICKTIME5
Cliquez sur QUICKTIMEINSTALLER.EXE
Quicktime est indispensable au bon fonctionnement de l'interface

**LES DÉMOS :** Répertoire \DATA\DEMOS

# ARX FATALIS

**Genre :** Jeu de rôle/action
**Éditeur :** Fishtank Interactive
**Système :** Windows 98/Me/2000/XP, D3D

### Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\ARX FATALIS du CD1 et cliquez sur ARX.EXE.

### Remarque

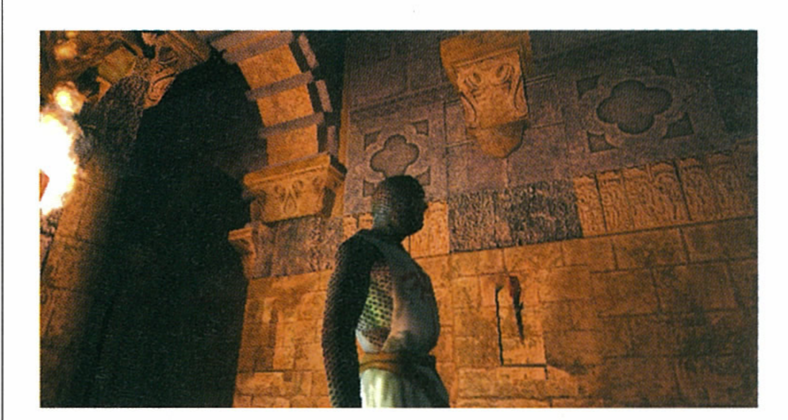
Nécessite l'installation de DirectX 8.1.

### Mode d'emploi :

Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez Fishtank Interactive. L'interface possède deux modes : le mode Action et le mode Curseur. Pour passer de l'un à l'autre, cliquez sur le bouton droit de la souris.

**Dans le mode curseur :**

- Cliquez sur le bouton droit de la souris pour prendre un objet ou maintenez ce bouton appuyé pour le déplacer. Vous pouvez également le déplacer vers votre inventaire représenté par une boucle de ceinture à droite de l'écran. De même, un simple clic sur ce même bouton le placera directement dans votre inventaire si cet objet est transportable. Un double-clic provoquera une action sur l'objet si celui-ci a une fonction.
- La touche TAB ou un clic gauche sur le petit livre situé à droite de l'écran ouvrira votre journal.
- La touche I ou un clic gauche sur la boucle de ceinture située à droite de l'écran ouvrira l'inventaire. Pour utiliser un objet de votre inventaire, sélectionnez-le avec le bouton gauche ou bien cliquez avec le bouton droit pour vous en équiper.
- Un clic droit sur un objet servant d'arme, comme l'os, ou d'armure vous équipera de ce dernier.
- Double-cliquez sur un personnage pour discuter avec lui.
- Double-cliquez sur un corps pour ouvrir son inventaire.
- Lorsque vous trouvez des runes, cliquez dessus avec le bouton droit pour les placer dans votre livre.
- Cliquez avec le bouton gauche sur une icône de sort pour en voir la formule. Cette formule restera à l'écran lorsque vous refermerez le livre
- Cliquez avec le bouton droit de la souris sur les parchemins pour en mémoriser le contenu.
- Cliquez sur les escaliers pour changer de niveau.







**Dans le mode action :**

- Un clic gauche permet d'assener un coup. Plus vous maintiendrez le bouton gauche de la souris appuyé et plus fort sera le coup.
- Pour ramper, pressez la touché X
- Pour cuire des aliments, placez-les près du feu.
- Utiliser le sort du feu sur les torches pour les allumer

**Autre mode :**

- La touché ctrl permet de passer en mode Magique et de tracer les runes en utilisant le bouton gauche de la souris, les uns après les autres, puis relâchez le mode Magique pour exécuter le sort.
- Notez que vous pouvez mémoriser trois sortilèges et les rappeler plus tard. Pour cela, pressez les touches ctrl + shift lorsque vous tracez les runes. Un symbole apparaîtra à l'écran et il vous suffira par la suite de double-cliquer dessus pour déclencher le sort en question.

### Config mini

PIII 600, 128 Mo RAM, carte 3D

# Les démos exlusives





## WARRIOR KINGS

**Genre : Stratégie temps réel**
**Éditeur : Microïds**
**Système : Windows 98/Me/2000/XP, D3D**

Dans un monde médiéval fantastique où le chaos et l'anarchie règnent, seul un Warrior King pourra réunir les terres divisées et redonner à ce royaume l'éclat de sa splendeur passée.

Véritable jeu de stratégie en 3D temps réel où les joueurs ont la possibilité de créer et d'entraîner leurs propres armées, de maîtriser leur économie, d'espionner, de déclarer la guerre ou de faire preuve de diplomatie – dans l'unique but de devenir le Warrior King !

### Installation de la démo

Exceptionnellement, cette démo se trouve à la racine du CD numéro 2. Pour la décompresser, cliquez sur le fichier WARRIORKINGS.EXE.

### Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 8.1.

### Mode d'emploi

Le jeu comporte un tutorial qui vous permettra de le prendre en main.

### Config mini

PIII 600, 128 Mo RAM, carte 3D







# Les démos

## STAR TREK: BRIDGE COMMANDER

**Genre : Simulation de combats spatiaux**
**Éditeur : Activision**
**Système : Windows 98/Me/2000/XP, D3D**

### Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMO\BRIDGE COMMANDER du CD1 et cliquez sur BRIDGECOMMANDER.EXE.

### Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 8.1.

### Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez Star Trek Bridge Commander Demo. Vous pouvez redéfinir les touches depuis le menu principal du jeu, en sélectionnant « Controls » dans le menu des « Options ». Voici toutefois les touches par défaut :

Touches diverses :
**Espace :** Mode « sur le Pont » ou Tactique
**F9 :** Bascule sur le mode Carte
**Impr écran :** Prend un capture d'écran
**H :** Tir manuel
**ALT-T :** Rayon tracteur
**ALT-C :** Camouflage
**M :** Tableau des scores
**ù :** Fenêtre de dialogue
*** :** Parler à l'équipage
**F1 :** Parler au tireur
**F2 :** Parler au tacticien
**F3 :** Parler au premier officier
**F4 :** Parler au scientifique
**F5 :** Parler à l'ingénieur
**F6 :** Parler à l'invité
**EFFAC :** Passer le dernier message
**1 :** Alerte Verte
**2 :** Alerte Jaune
**3 :** Alerte Rouge
**CTRL-I :** Intercepter la cible
**CTRL-T :** Effacer la cible
**T :** Sélectionner la cible suivante
**Y :** Sélectionner la cible précédente
**U :** Sélectionner la cible la plus proche
**I :** Cibler l'ennemi suivant
**J :** Cibler l'attaquant vous ayant accroché
**N :** Cibler le prochain point de navigation
**P :** Cibler la planète suivante
**ARRET DEFIL :** « Sur écran »
**HOME :** Vue avant
**SUPPR :** Vue gauche
**PG DN :** Vue droite
**FIN :** Vue arrière
**PG UP :** Vue haut
**INS :** Vue bas

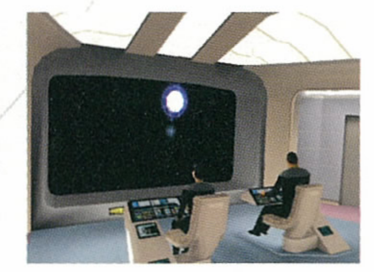
Pilotage :
**Z :** Haut
**Q :** Gauche
**S :** Bas
**D :** Droite
**A :** Roulis à gauche
**E :** Roulis à droite
**F / Bouton gauche souris :** Tir phasers
**X / Bouton droit souris :** Tir torpilles
**G / Bouton du milieu :** Tir disrupteurs
**R :** Moteurs inversés
**à :** Moteurs stoppés
**& :** Moteurs puissance 1
**é :** Moteurs puissance 2
**« :** Moteurs puissance 3
**' :** Moteurs puissance 4
**( :** Moteurs puissance 5
**- :** Moteurs puissance 6
**è :** Moteurs puissance 7
**_ :** Moteurs puissance 8
**ç :** Moteurs puissance 9
**PGUP :** Augmenter la puissance
**PGDW :** Diminuer la puissance
**CTRL-D :** Autodestruction

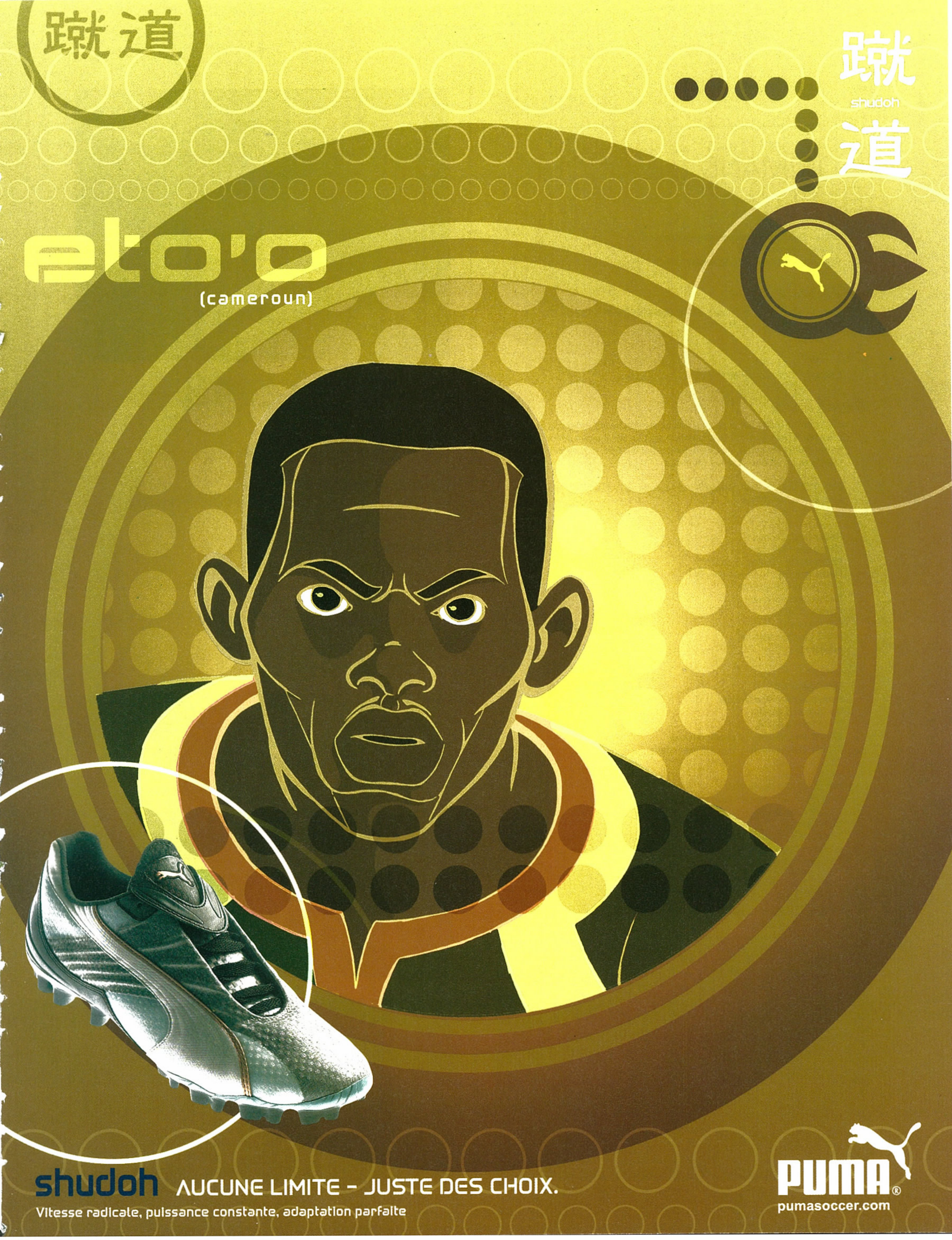
Caméra :
**C :** Mode de caméra suivant
**V :** Mode poursuite
**SHIFT :** Rotation
**Y :** Zoom sur la cible
**Num + :** Zoom avant
**Num - :** Zoom arrière

### Config mini

PIII 400 64Mo RAM, carte 3D







蹴道
蹴
shudoh
道
eto'o
(cameroun)
shudoh AUCUNE LIMITE - JUSTE DES CHOIX.
Vitesse radicale, puissance constante, adaptation parfaite
PUMA
pumasoccer.com

# COMMAND & CONQUER: RENEGADE

**Genre : Quake-like (uniquement multijoueur)**
**Éditeur : Electronic Arts**
**Système : Windows 98/Me/2000/XP, D3D**

## Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\CCRENEGADE du CD1 et cliquez sur CCRENEGADE107.EXE.

## Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 8.1.

## Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez Westwood. Deux cas se présentent pour jouer. Dans le premier cas, l'un des joueurs devra créer un serveur et les autres s'y connecteront. Sur Internet, le programme cherchera un serveur où vous connecter.

Bien qu'il soit possible de redéfinir les touches à l'intérieur du jeu, voici la liste par défaut :

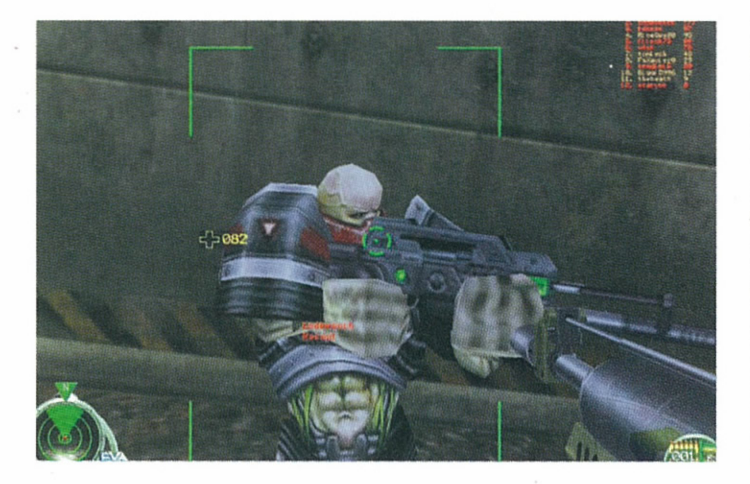
Mouvements :
**Flèche haut :** Avancer
**Flèche bas :** Reculer
**Flèche droite :** Tourner à droite
**Flèche gauche :** Tourner à gauche
**Q :** Pas latéraux gauche
**D :** Pas latéraux droit
**Espace :** Sauter
**C :** s'accroupir
**SHIFT gauche :** Marcher
**Utiliser :** E

Véhicules :
**Entrer/Sortir :** E
**Haut, Bas :** Accélérer/Freiner
**Q :** Tourner à gauche
**D :** Tourner à droite
**Bouton droit souris :** Tir arme principale
**Bouton gauche souris :** Tir arme secondaire

Pendant le jeu :
**TAB :** Objectifs de mission
**F :** Vue première ou troisième personne
**1 à 0/roulette souris :** Sélection des armes
**Recharger :** R
**Zoom snipe :** T, G/Roulette
**J :** État de l'équipe et des bâtiments
**K :** Game status

## Config mini

PIII 600, 128 Mo RAM, carte 3D





# MOTORACER3

**Genre : Simulation de moto**
**Éditeur : Electronic Arts**
**Système : Windows 98/Me/2000/XP, D3D**

## Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\MOTORACER3 du CD1 et cliquez sur MOTORACER3.EXE.

## Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 8.1.

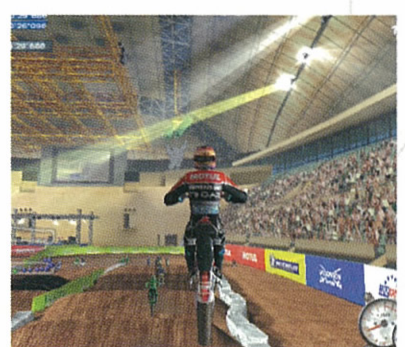
## Mode d'emploi

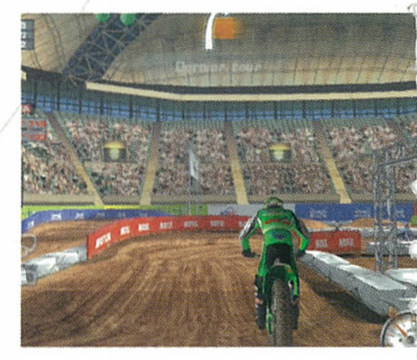
Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez DelphineSoft.

## Config mini

PIII 600, 128 Mo RAM, carte 3D







# 9 jeux pour vos 10 doigts

SFR

**Packs jeux téléchargeables**

- Disponibles sur les Packs Jeux SFR et SFR La Carte
- Jeu E.T. en exclusivité









Portable utilisable exclusivement sur le réseau SFR

Vous serez toujours plus qu'un simple numéro




www.universalstudios.com

AMBLIN ENTERTAINMENT




www.sfr.fr

groupe cegetel

1er OPÉRATEUR PRIVÉ DE TÉLÉCOMMUNICATIONS

PUBLICIS CONSEIL



Conditions de l'offre en points de vente ou sur le site www.sfr.fr




# Les démos

## STAR WARS STARFIGHTER

**Genre : Arcade**
**Éditeur : LucasArts**
**Système : Windows 98/Me/2000/XP, D3D**

### Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\STARWARS STARFIGHTER et cliquez sur SWSFIGHTER.EXE.

### Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 8.1.

### Mode d'emploi

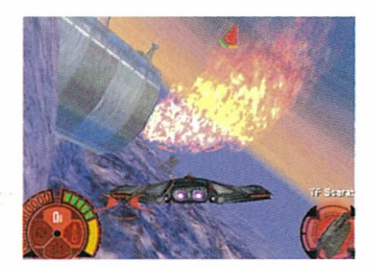
Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez LucasArts.
Veuillez utiliser les touches suivantes, bien qu'il soit conseiller de jouer au joystick ou au joypad :

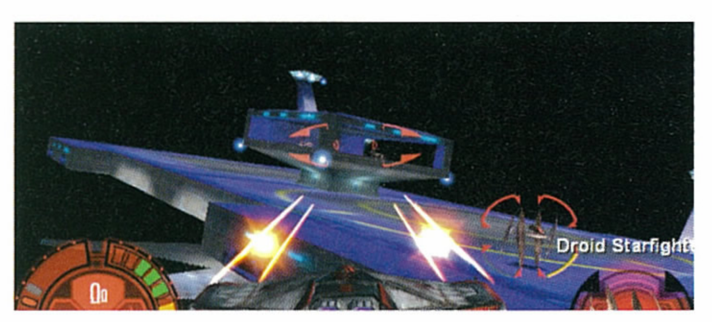
**Espace :** Tirs laser
**C :** Tirs secondaires
**Z :** Booster
**S :** Freiner
Flèches Direction
**E :** Roulis gauche
**R :** Roulis droite
**Num 0 :** Modifier roulis
**A :** Zoom
**D :** Ciblage automatique
**X :** Ciblage manuel
**? :** Change la vue
**1 à 3 :** Ordres aux ailiers

### Config mini

PIII 600, 128 Mo RAM, carte 3D








### Note sur LES SHAREWARES

Les sharewares sont des produits complets, diffusés dans leur version intégrale. Ce mode de diffusion vous permet de les tester et de décider si, oui ou non, leur achat vous intéresse.
En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à l'acheter via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 15 euros et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenu. Alors, pensez-y !

## DARK PLANET

**Genre : Stratégie temps réel**
**Éditeur : Ubi Soft**
**Système : Windows 98/Me/2000/XP, D3D**

### Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\DARK PLANET du CD1 et cliquez sur DARKPLANETDEMO.EXE.

### Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 8.1.

### Mode d'emploi

Allez dans le répertoire c:\JOYSTICK\DARK PLANET DEMO\ et cliquez sur SETUP.EXE pour lancer l'installation du jeu. Lancez ensuite menu Démarrer puis DARKPLANETDEMO.

### Config mini

PIII 600, 128 Mo RAM, carte 3D





## DRAGON THRONE

**Genre : Stratégie temps réel**
**Éditeur : Strategy First**
**Système : Windows 98/Me/2000/XP, D3D**

### Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\DRAGONTHRONE du CD1 et cliquez sur DRAGONTHRONEDEMO.EXE.

### Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 8.1.

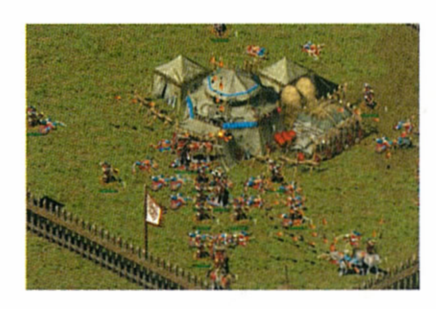
### Mode d'emploi

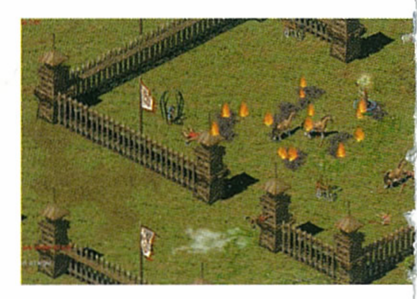
Placez-vous dans le répertoire C:\JOYSTICK\DRAGON THRONE et cliquez sur SETUP.EXE. Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez Object Software. Un tutorial est à votre disposition pour comprendre le fonctionnement du jeu.

### Config mini

PIII 600, 128 Mo RAM, carte 3D

Remarque : pour le bon fonctionnement de l'interface, installez DirectX 8.1a se trouvant sur le CD n° 1, si ce n'est déjà fait.









STÉRÉO



HAUT-PARLEURS CREATIVE® SURROUND SOUND



## LA RÉALITÉ AUDIO PUISSANCE[6]




La puissance à l'état pur associée à une qualité et un réalisme sonore surprenant, c'est la garantie sans concession proposée par les configurations de haut-parleurs 5.1 de Creative.
La nouvelle gamme MegaWorks® et Inspire™ 5.1 vous fait plonger dans l'univers du divertissement audio haute définition.
Que vous soyez un passionné de jeux, de musique ou de cinéma, il y a toujours un système Creative pour vous emmener jusqu'au bout de votre plaisir.
Tous nos haut-parleurs s'associent à la perfection avec l'ensemble de notre gamme de cartes son dont les nouvelles cartes Sound Blaster® Audigy™.
www.europe.creative.com





# Contenu du CD n°2 Joystick N° 136

Avertissement : certains fichiers ayant été ajoutés ou supprimés au dernier moment peuvent ne pas être présents dans cette liste.

Remarque : Exceptionnellement, vous trouverez la démo de Warrior Kings à la racine de ce CD. Pour de plus amples informations sur cette démo, reportez-vous au sommaire CD du magazine.

Vous trouverez également à la racine de ce CD un répertoire nommé \Rubrique utilitaires magazine contenant les Sharewares testés dans le mag.

## Les sharewares et autres fichiers

### LES SHAREWARES AUDIO :

Répertoire \DATA\SHAREWARES\AUDIO

| | |
|---|---|
| Akira.zip | Musique MP3 |
| ANTARES.zip | Musique MP3 |
| dBpowerAMP-r1.exe | Db Power Amp Player 1.0 |
| electronic age.zip | Musique MP3 |
| gen_pilot.zip | Winamp Pilot 3.0 |
| mixm3.exe | MixMeister 3.0 |
| Oil On Sea.zip | Musique MP3 |
| [LOLO.MIX]-The French Touch.zip | Musique MP3 |
| {[TiWi]}Xtreme.zip | Musique MP3 |

### LES SHAREWARES COMMUNICATION :

Répertoire \DATA\SHAREWARES\COMMUNICATION

| | |
|---|---|
| 2xex1310.zip | 2xExplorer v1.3.1.10 |
| aaw.exe | Ad-aware 5.62 |
| amdeadlink.zip | AM-DeadLink 1.31 |
| freshdow.exe | Fresh Download 3.25 |
| neti3x.exe | Neti 3.X |
| PopUpCop.exe | PopUpCop 1.1.0.8 |
| stardown.exe | Star Downloader v1.21 |
| tb154b44.rar | The Bat! v1.54 Beta 49 |
| zes_117_server.exe | Script pour mIRC |
| zes_117_setup.exe | Script pour mIRC |

### LES SHAREWARES DRIVERS :

Répertoire \DATA\SHAREWARES\DRIVERS

| | |
|---|---|
| Detonator2770-Win2K_XP.zip | Drivers Nvidia 27.70 Win 2k/XP |
| Detonator2770-Win9x-me.zip | Drivers Nvidia 27.70 Win 9x/Me |
| sdd-win-7.0.0.340-BETA.exew9x-2312.zip | SciTech Display Doctor 7.0 |

### LES SHAREWARES GRAPHISME :

Répertoire \DATA\SHAREWARES\GRAPHISME

Vous trouverez dans ce répertoire des dizaines de fonds d'écran qui ne sont pas répertoriés ci-dessous, faute de place.

### LES SHAREWARES JEUX :

Répertoire \DATA\SHAREWARES\JEUX

| | |
|---|---|
| (1)diplomatie.zip | Scénario pour Starcraft Broodwar |
| casser du BMPv2.Eden.zip | Mission pour Opération Flashpoint |
| de_arkham.zip | Map Counter-Strike |
| de_bataille.zip | Map Counter-Strike |
| de_duality.zip | Map Counter-Strike |
| DisclosureDemo.zip | Démo du Mod solo Disclosure Deus Ex |
| Escaflowne.zip | Carte Heroes of Might & Magic III |
| invasionv28.exe | MOD Invasion v2.8 pour Quake 3 |
| judgement12.exe | MOD Judgement 1.2 pour Half-Life |
| negadeFDS_1018.exe | Command & Conquer Renegade 1.0.1.8 |
| Renault-F1.exe | Voiture pour Re-Volt |
| sf175_win.exe | MOD Strike Force 1.75 pour Unreal Tournament |
| Tags HL & Mods.zip | Tags pour tous les Mods Half-Life |

## RESPONSABILITÉS

**Le CD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, HDP n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. HDP ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif.**
**En aucun cas la responsabilité de HDP ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.**

### LES PATCHES :

Répertoire \DATA\SHAREWARES\PATCHES

| | |
|---|---|
| bw_109b.zip | Broodwar 1.09b |
| cncren1015fr.zip | Command & Conquer Renegade Patche 1.0.15 |
| ofps1_45.zip | Opération Flashpoint 1.45 |
| star_109b.zip | Starcraft version 1.09b |

### LA PHARMACIE :

Répertoire \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE

| | |
|---|---|
| powarc70208.exe | PowerArchiver 2001, Version 7.02.08 |
| winhex.zip | WinHex 9.97 Beta |
| titanin.exe | Antivirus Panda Titanium 2.01.03 |

### LES SHAREWARES UTILITAIRES

Répertoire \DATA\SHAREWARES\UTILITAIRES

| | |
|---|---|
| convertisseur_flash.zip | Convertisseur Euro |
| DISKOTAIQUE.zip | Diskotaique 1.0 |
| DivX5Bundle.exe | DivX 5.0 |
| executeur 2.zip | Executeur 2.0 |
| Mega Joyliste.zip | Index Joystick |
| Nero5578.exe | Nero Burning Rom 5.5.7.8 |
| StrokeIt9b8a.exe | StrokeIt 0.9 Beta 8a |
| TransXP.zip | TransXP 2.0 |
| tweakxp-setup.exe | Tweak XP 1.29 |
| xpicon20.zip | XP Icons 2.0 |
| zoomplayer250rc1.zip | Zoom Player 2.50 rc1 |

## Comment décompresser et lancer LES FICHIERS COMPRESSÉS DU CD sans passer par l'interface ?

**Les fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension.ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés. La méthode la plus simple est d'utiliser JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD. Ce programme permet de décompresser (« deziper «) ces fichiers là où vous le lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à passer par l'un des gestionnaires d'archives se trouvant dans le dossier \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE\ ou UTILITAIRES du CD (rubrique Pharmacie ou Utilitaires de l'interface). L'installation d'un de ces logiciels effectuée, vous n'avez plus qu'à double-cliquer sur le fichier ZIP qui vous intéresse, ou bien à utiliser le menu contextuel avec le bouton droit de la souris, et à en extraire son contenu.**




Street Collector#

série limitée
tunée par






Tête de fourche



Spoiler spécifique

Photos non contractuelles.

# signe de rue

du 1er avril au 31 mai 2002 gagne ton
**Typhoon Iridium**
super tuné par BCD
ou l'un des 100 autres cadeaux
mis en jeu. Rends-toi vite dans
les concessions Piaggio participant
à l'opération (liste complète sur www.piaggio.com)
pour retirer ton bulletin de participation

jeu gratuit sans obligation d'achat.

NRJ HIT MUSIC only !

Dans la limite des stocks disponibles.




www.piaggio.com



# Microsoft Train Simulator,

## Update 1

Et voici la première update pour Microsoft Train Simulator juste au moment où Trainz, son concurrent direct, sort. Si c'est pas de la mesquinerie ça. Bon, au programme, nombre de bugs inhérents à certaines cartes vidéo seront résolus, les zones de remplissage de carburant des réservoirs des locomotives Dash 9, GP 38-2 (ma préférée, même devant la GP 38-7) et Golsdorf 380 seront augmentées. Les textures d'hiver sur le circuit Hisatsu ont été corrigées, les textures de nuit sur la route d'Odakyu ont été elles aussi modifiées. Ce patch améliore également les outils d'édition. Patch disponible au http://download.microsoft.com/download/TrainSimulator/Update/1.0/WIN98MeXP/EN-US/Train_Update1.exe (7,37 Mo)



# Aliens vs Predator

## Patch 1.0.9.4/Map Update 1/ Multiplayer Update 1

Ce correctif rajoute dans le jeu multijoueur la reine (des Aliens) et l'exosquelette, histoire de pouvoir lui faire face quelques maigres secondes. Il corrige aussi les lightmaps 16 bits, modifie les munitions du speargun, change les respawn times et ajoute des commandes réseau. Il offre quelques nouvelles options de chats, améliore un poil la fluidité en réseau et corrige plein de petits trucs insignifiants. Le pack d'update multijoueur rajoute quatre cartes deathmatch, quatre cartes « evac » et deux autres en « overrun ». Quant à l'updgrade 1 solo, il corrige les missions de la campagne. Attention malheureux ! Sierra et Monolith recommandent de terminer les missions en cours avant d'appliquer ce patch sinon ça serait mal. Tout cela (6.5 Mo, 12.6 Mo et 12 Mo) se trouve au http://aliensvspredator2.sierra.com/support/)



**Bigre, c'est la morne saison des patches, mais joie ! c'est la foire de printemps aux updates.**

# patches

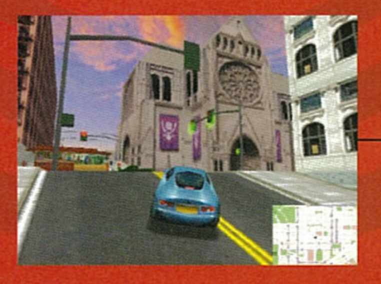
**Ce mois-ci, encore une mention spéciale au mérite agricole pour nos amis tchèques de Bohemia Interactive.**



# Opération Flashpoint

## Patch 1.46

Et revoici un nouveau patch (upgrade) pour Opération Flashpoint, un jeu qui mériterait presque une rubrique à lui tout seul tant ses développeurs bossent comme des fous sur des upgrades au lieu de se reproduire comme des gens normaux. Côté nouveautés, on trouve des soldats qui visent un peu mieux, des informations sur la version de jeu connecté en réseau, une amélioration des briefings html, deux nouvelles commandes dans le langage de script pour l'éditeur, une preview des plans d'opération (sans avoir à lancer les missions), une bien meilleure utilisation des fusées éclairantes. Mais le meilleur est là : côté vitesse, le terrain en Transform & Lightning utilisera moins de mémoire tout comme les animations en Motion Capture. Des objets indestructibles tels que les bidons et autres le deviennent, les explosions des véhicules causent maintenant des dégâts aux objets situés aux alentours, les pompes à essence explosent gaiement, les ennemis auront plus de difficulté à détecter la provenance d'un tir, l'autodétection du joystick fonctionne bien mieux, les avions pourront désormais (tenter de) décoller hors pistes et les tanks grimperont moins vite les collines. Côté bugs, dix causes de crash ont été supprimées ainsi que des erreurs mémoire. Amélioration de l'I.A. et du comportement des unités, gestion de l'altitude maximale pour les hélicoptères et un Cessna qui vole désormais bien mieux. Patch de six mégas disponible au www.flashpoint1985.com/index2.html. Et toujours pour Opération Flashpoint, signalons la sortie de maps et d'unités « hiver » et « Viêt-Nam » disponibles au www.ofp.jolt.co.uk/downloads.htm (10 Mo et 8 Mo)



# Patch Midtown Madness 2

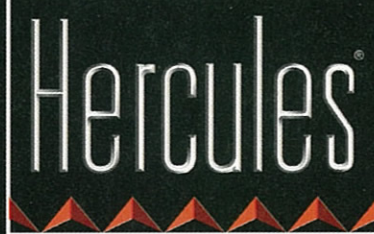
## v1.1

Et hop, un petit patch pour l'un de nos jeux de caisses favoris : Midtown Madness II. Quelques nombreux mois après sa sortie, Crosoft vient de se fendre d'un patch permettant de jouer à MM2 sous Windows XP et corrigeant les graphismes avec les cartes Intel 810 et GeForce. Tiens, c'est quoi une GeForce au fait ? Dispo au : download.microsoft.com/download/midtownmad2/Update/1.1/W982KMeXP/EN-US/mm2xppat.exe (oui, pas de www) 2 Mo.





Bob Arctor




Processeur 3D de nouvelle génération : ATI RADEON™ 8500 LE, accélérateur graphique matériel Full DirectX™ 8.1 entièrement compatible avec OpenGL® 1.3

64 Mo de RAM DDR pour des performances 3D hallucinantes

Sorties VGA, DVI et TV out pour la gestion du double affichage

# Prenez de l'avance !

## 3D Prophet FDX 8500 LE

La haute technologie 3D et les performances au meilleur prix.
Avec Hercules, optimiser votre PC et préparez-le pour l'avenir !




Actualités, forums, mises à jour de pilotes, infos produits sur le site :

www.hercules.fr

Distribué par Guillemot France S.A.
BP 2 - La Gacilly cedex
Tél. 0 892 690 024* - Fax 02 99 08 94 17

* 0,34 € TTC/min.

DUNGEON SIEGE DUNGEON SIEGE DU

À l'époque où la plupart des jeunes joueurs n'avaient que Warcraft et Starcraft à la bouche, peu de gens se sont penchés sur Total Annihilation, véritable OVNI sorti d'on ne sait où dans l'univers des RTS. Pourtant, on peut désormais être certain que ce dernier a révolutionné la stratégie temps réel avec ses particularités originales : des unités et un moteur « physique » en 3D, de nombreuses caractéristiques définissant d'innombrables troupes et surtout offrant une palette de stratégies jusqu'ici inédites. En fait, le moteur était si révolutionnaire pour son temps que certains avaient même affirmé qu'il était « accéléré 3D en secret ». Oh les cons. En fait non, et son seul artifice n'était autre que la vision très en avance de son créateur chez Cavedog Entertainment, Chris Taylor. Depuis lors, avant que Cavedog ne soit envoyé à l'équarrissage, le père Chris a créé Gas Powered Games et il nous propose aujourd'hui, sous la houlette bienveillante de Microsoft, Dungeon Siege, le premier titre de cette nouvelle structure.

## Dungeon NIGHTS ET Neverwinter Siege

Une fois de plus, Chris Taylor n'a rien inventé question concept de jeu : on flirte ici très près de Diablo dont Chris est un gros fan depuis bien des années. En fait, en survolant les caractéristiques de ce nouveau jeu, on a souvent l'impression qu'elles ont été créées à partir des regrets éprouvés par l'auteur lorsqu'il jouait à d'autres titres. Telle ou telle chose un peu lourde se voit ici simplifiée ou tout simplement éradiquée. Il n'avait pas procédé autrement pour définir Total Annihilation.

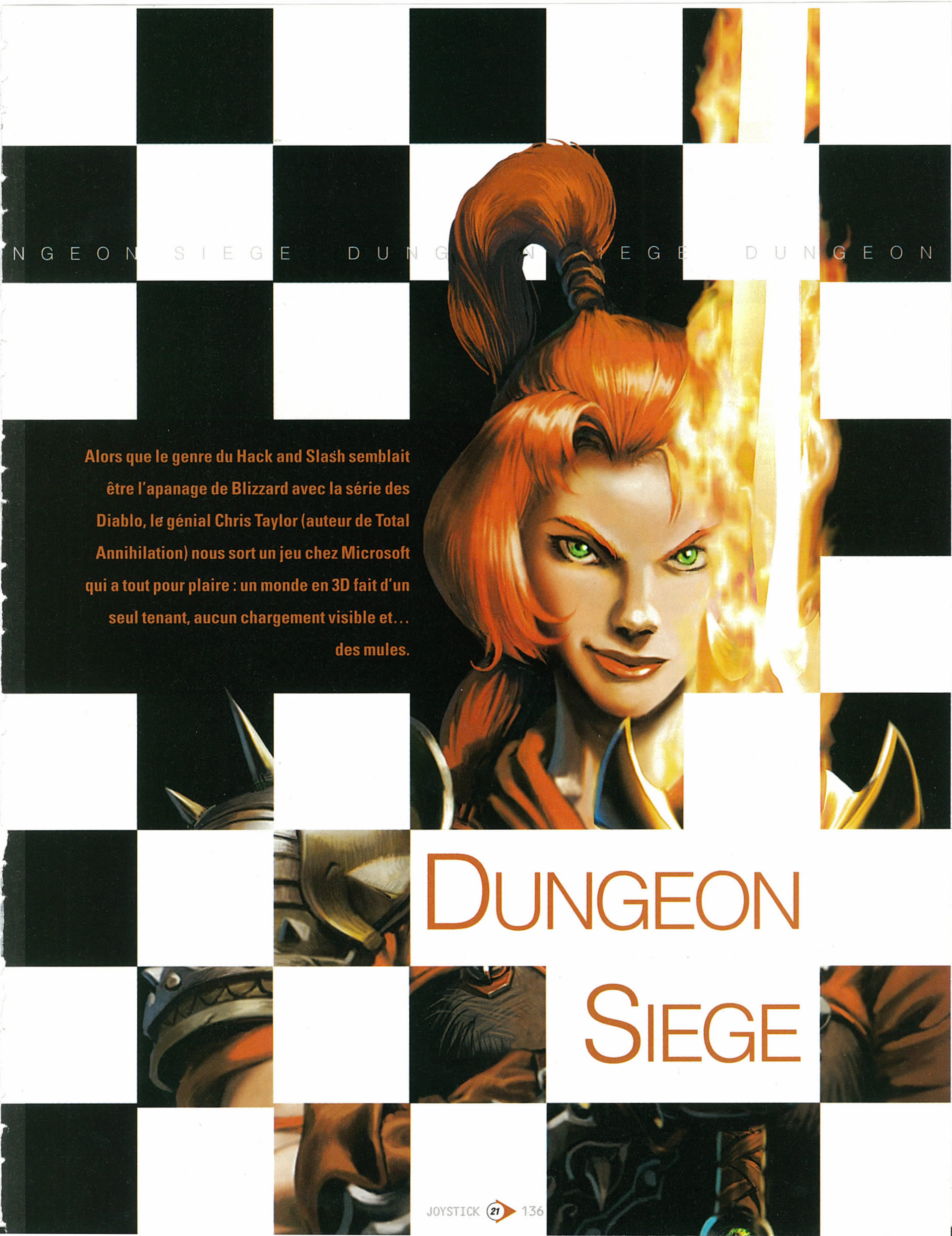
Cependant, est-il possible de créer un bon jeu à partir d'une grosse collection de frustrations ? Apparemment la réponse est oui. Une certaine confusion a été entretenue à propos de la guéguerre entre Dungeon Siege et Neverwinter Nights. En fait, il y a autant de similarités entre ces deux titres qu'entre le javelot et le curling : si ces deux jeux présentent un aspect graphique au premier regard identique, il n'en reste pas moins que leur gameplay et leurs ambitions sont totalement différents. Ainsi, Neverwinter Nights lorgne du côté du jeu de rôle traditionnel (avec un système permettant à un maître de jeu de créer un véritable monde), alors que Dungeon Siege s'adresse aux fans de baston cliquante, un genre apparu avec Gauntlet dans les salles d'arcade, remis à l'honneur et au goût du jour par Blizzard.

## À DIABLO, Diablo et demi

Le principe du Hack and Slash est connu et pompe bien des idées du côté des RPG sur table en les simplifiant à l'extrême, réduisant un background souvent encombrant à une descente spéléo dans un abattoir de monstres. Diablo II, sorti il y a deux ans, avait réussi la performance de se renouveler et de se succéder à lui-même, jouant sur un aspect toujours privilégié par les joueurs de tous bords, à savoir le ramassage de trésors et d'objets magiques. Le jeu est aussi servi par des terrains géomorphiques se réarrangeant à chaque nouvelle partie et par la possibilité de créer des objets grâce au cube Horadric. Le tout repose sagement sur un système de développement des personnages fort bien conçu.

par Bob Arctor

GENRE: HACK AND SLASH
ÉDITEUR : MICROSOFT GAMES
DÉVELOPPEUR : GAS POWERED GAMES
SORTIE PRÉVUE : MAI 2002




**Alors que le genre du Hack and Slash semblait être l'apanage de Blizzard avec la série des Diablo, le génial Chris Taylor (auteur de Total Annihilation) nous sort un jeu chez Microsoft qui a tout pour plaire : un monde en 3D fait d'un seul tenant, aucun chargement visible et... des mules.**

# DUNGEON SIEGE



Dungeon Siege lorgne carrément sur le premier Diablo, avec sa feuille de personnage très simplifiée, son aspect jeu de rôle pas forcement prépondérant et sa faible quantité d'objets en tout genre. Malgré ce peu d'affinités et l'impression qu'il donne, au premier abord, de nous faire faire un saut de cinq ans en arrière côté gameplay, il possède une forte identité apportée, entre autres choses, par un aspect technique révolutionnaire dans ce genre.

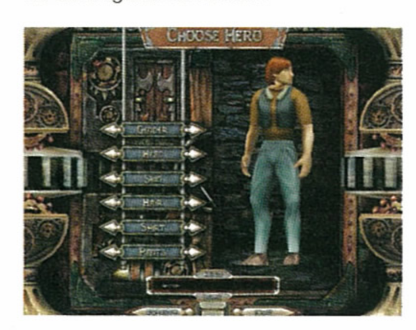
### Vous avez dit « jeu de rôle » ?

*Le système de création de personnage est très simplifié par rapport à ce que l'on connaît. Tout commence par l'aspect du personnage, que l'on créera des pieds à la tête en choisissant différentes parties du corps. Une fois cela fait, voilà, nous en avons fini avec l'aspect jeu de rôle.*
*En fait, l'idée génialement simpliste du jeu est que vous allez spécialiser votre avatar au cours de l'aventure sans avoir à répartir de points dans des caractéristiques ou des compétences. Cela se passe le plus simplement du monde : si vous combattez plutôt au corps à corps, la plupart des coups réussis que vous porterez augmenteront légèrement la barre de la compétence correspondante, très légèrement la barre de force et de dextérité. Si vous versez plutôt dans la magie, ce seront l'intelligence et la sorcellerie qui progresseront plus vite que les autres. Ainsi, on augmentera avec une logique implacable ce dont on se sert le plus.*
*Il existe quatre skills sur lesquelles on peut jouer : projectiles, corps à corps, magie de combat et magie de la nature. De nombreux objets et armes doivent atteindre un niveau donné dans une compétence ou une caractéristique pour pouvoir être utilisés, contraignant ainsi parfois le joueur à augmenter quelque chose qu'il ne voulait pas spécialement utiliser.*

# Un monde DANS SA globalité

C'est ici qu'on arrête immédiatement la comparaison avec le jeu de Blizzard. Tout au plus pourra-t-on lui trouver des airs de famille avec le très mignon Darkstone au niveau du moteur graphique. Dungeon Siege fait en effet très fort de ce côté puisqu'il nous offre un monde en 3D. Si cette caractéristique ne semble en rien originale dans la décade de la GeForce, son application, elle, l'est totalement.
Tout d'abord, l'univers de Dungeon Siege est fait d'un seul tenant : le joueur parcourt des dizaines de kilomètres de terrain sans aucun chargement. En fait, une petite partie des capacités du processeur est mobilisée pour calculer à l'avance ce que va rencontrer le joueur et pouvoir ainsi l'afficher en temps réel sans aucune interruption. Si cela n'est pas très impressionnant sur le papier, son application offre le sentiment, essentiel pour l'immersion du joueur, que la contrée qui l'entoure et ses habitants peuvent vivre sans qu'il soit présent. Mieux encore, lorsqu'on pénètre dans un bâtiment, qu'on descend dans une grotte ou lorsqu'on va d'une ville à l'autre, on ne rencontre jamais l'un de ces affreux écrans de chargement qui sont les stigmates d'un pays en kit. En fait, c'est techniquement si bien fait que l'on peut envoyer plusieurs personnages dans des zones différentes pour passer de l'un à l'autre de la façon la plus na-turelle qu'il soit.
Côté écologie, le monde de Dungeon Siege est d'une richesse à couper le souffle : ici, tout est en 3D, de la pierre à la feuille. Le terrain est rempli d'infractuosités, de trous qui s'enfoncent dans le sol, de centaines d'arbres, de buissons et de toutes sortes d'éléments de décor. Si les premiers instants du jeu donnent l'impression de se balader dans les alpages suisses, les vaches et la neutralité en moins, on aboutira dans une zone glacée en s'aventurant un peu plus loin lors d'une transition toute en douceur.
Le jeu, tout en ayant une trame divisée en chapitres linéaires, nous offre le choix des armes pour ce qui concerne les missions. À l'instar de nombreux RPG, Dungeon Siege permet au joueur d'effectuer une myriade de quêtes secondaires qu'il accomplira ou non dans n'importe quel ordre pour une soixantaine d'heures de jeu en solo. La vue de dessus est tout simplement le meilleur choix pour s'émerveiller devant le moteur graphique : la molette de la souris permet un zoom avant et arrière

**J'ai passé** vingt bonnes minutes afin de trouver la configuration idéale pour que mon perso ressemble à l'un de ces ringards de Beatles.

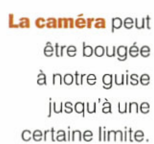





**Le niveau** de zoom maximum laisse apparaître des détails inquiétants tels ces monstres et leur dentition parfaitement blanche.



**Contrairement** aux apparences, dans cette pièce, une fête bat son plein.



**La caméra** peut être bougée à notre guise jusqu'à une certaine limite.



assez impressionnant et on oriente la caméra le plus naturellement du monde en butant contre les rebords de l'écran. Celle-ci est d'ailleurs particulièrement bien conçue, puisque dans la majorité des cas, elle interdira à un quelconque élément (objet ou surface) d'obstruer la ligne de vue qui relie le joueur à son personnage. Côté taille, ce monde est vraiment bluffant : la campagne regorge d'endroits un peu éloignés des routes, qui recèlent de zones à explorer ou de bestioles à combattre. Les inévitables donjons sont certainement les plus impressionnants qu'il m'ait été donné de voir, tant dans leur construction que dans leurs dimensions.
Le monde offre aussi pour le plaisir des yeux une météorologie avec de la brume, de la neige et de la pluie. La version testée ne nous a pas permis de constater si le vent, qui avait été prévu par Taylor, a finalement été implémenté. Celui-ci devait notamment pouvoir gêner le tir de flèches en fonction de sa force. Pour nous aider à nous repérer, on peut afficher une carte (en 3D elle aussi) où l'on pourra apercevoir le terrain à une bonne centaine de mètres autour du joueur ainsi que des zones sombres, inexplorées. On pourra d'ailleurs jouer à partir de celles-ci et même agir sur le monde environnant.

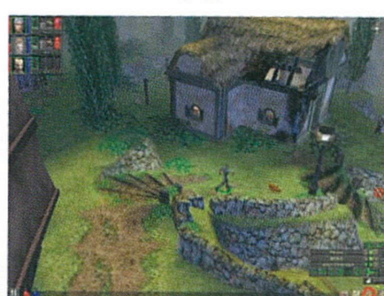
### Dungeon floor plans

*Le Siege editor, utilisé par les développeurs pour créer le monde de Dungeon Siege, est un module du jeu qui va permettre aux amateurs de créer des Mods mais aussi des terrains, missions et donjons. Pour le moment, nous n'avons pas pu y jeter un seul coup d'œil, et d'ailleurs il ne devrait être mis à disposition que quelque temps après la sortie du jeu.*
*On sait toutefois qu'il devrait permettre de créer des maps très facilement. De même, de nombreux fichiers de configuration devraient être expliqués en détail afin que le bidouilleur fou puisse tout modifier à sa guise. Par ailleurs, d'autres modules qui sortiront en même temps devraient permettre de créer des sorts et des effets de toutes sortes.*
*Tout cela sera bien sûr mis à disposition sur le Net, gratos, à la manière des myriades d'unités de Total Annihilation que l'équipe de Cavedog avait, en son temps, offertes aux joueurs peu habitués à une telle générosité.*

## DES RENCONTRES inopportunes

Dungeon Siege est loin d'être vide. Outre le fait qu'il est parsemé d'objets, il est librement parcouru par des tribus de monstres aussi hétéroclites que dangereux. Quelques-uns rôdent d'un bout à l'autre d'une zone tandis que d'autres se font un plaisir de se dissimuler, parfois nus, dans des petits buissons bordant le chemin.
L'I.A. des monstres diffère drôlement de celle des jeux de ce genre. Si la plupart des habitants du cru ont des grosses dents et savent s'en servir, cela ne les empêchera pas d'emprunter quelques tactiques aux RTS : essayer d'encercler le joueur, de le surprendre par derrière, ou de l'attaquer à distance et de reculer pour lancer une autre vague au corps à corps. En fait, Dungeon Siege a une petite dimension tout droit issue de la stratégie temps réel qui fait plaisir à voir et qui rend chaque combat assez intéressant. À l'instar de Total Annihilation, les trajectoires des projectiles sont vraiment calculées. Ainsi, en s'aidant de la morphologie du terrain, il est possible de décimer une peuplade un peu gênante en lui envoyant des volées de flèches depuis une avancée surplombant son camp. Le jeu à plusieurs personnages permet aussi d'attirer les monstres dans des pièges et des embuscades. Mais le contraire est tout aussi vrai : souvent dans les souterrains, on verra débarquer des meutes de bestioles dans notre dos, provenant d'endroits que l'on n'avait pas explorés. Les monstres apparaissent généralement par sachets de dix ou par troupeaux entiers.
Les combats sont souvent très violents, mais jamais assez confus pour qu'on fasse trop de conneries en s'affolant.

**La réalisation des villes** et villages est impeccable. Pour un peu, j'y achèterais une maison de campagne.



## Multijoueur et utopie

*Côté réseau, Taylor vise gros sans toutefois loucher vers Blizzard. Lors d'une conférence de presse, il nous a précisé qu'il ne comptait pas mettre en place de grosses mesures anti-hacking, comptant plus sur l'intelligence des joueurs que sur des protections qui, de toute façon, sauteront à terme. On pourra jouer en LAN, par IP ou sur la MS-gaming Zone dans des scénarios créés par les joueurs ou en faisant la campagne solo en équipe. Si l'on croit ce que l'on sait du moteur du jeu, il n'y aura aucun problème technique à ce que les aventuriers se séparent et vaquent, chacun de leur côté, à leurs petits plaisirs personnels.*

Et d'ailleurs, si tout devenait trop compliqué, une simple pression sur la touche Espace permettra de faire une pause pour calmer nos bouffées de chaleur de gros émotifs. Le personnage qui se prend trop de dégâts tombe d'abord inconscient. S'il ne lui arrive rien entre-temps, il reprendra peu à peu ses esprits. Mais parfois, les monstres s'acharneront sur son petit corps frêle pour lui faire la peau. En réseau, le joueur aura la possibilité de ressusciter son perso en rejoignant, sous forme de fantôme, des autels de résurrection. En solo, il faudra en trouver (et ils sont rares) ou utiliser des sorts compliqués à lancer.

# Des amis POUR LA VIE

Les compagnons que l'on recrute (jusqu'à un maximum de 7) sont eux aussi dotés d'un cerveau. Bien entendu, il est possible de prendre le contrôle de l'un ou de l'autre à n'importe quel instant. À ce moment-là, ceux que l'on ne dirige pas suivront le comportement et les quelques consignes simples qu'on leur aura indiquées en matière de combat ou d'agressivité. S'ils se font attaquer, ils répliqueront tout seuls. Si on se fait attaquer, ils accourront à notre aide s'ils sont à portée de vue ou de voix. L'I.A. est suffisamment bien faite pour qu'ils se positionnent avec intelligence dans des formations données pour tirer, lancer des sorts et combattre au corps à corps dans les meilleures conditions. En plus de cela, on peut définir des raccourcis pour sélectionner tel ou tel groupe d'hommes et telle ou telle configuration d'armes. La gestion des personnages entre eux est assez bien faite et on trouve quelques facilités inédites, dont la possibilité d'ouvrir tous les inventaires des personnages présents en même temps pour s'échanger des objets. Oh, merci Chris.

# Mon ami Bill, LE PONEY

Comme dit plus haut, Chris Taylor a éliminé ou changé tout ce qui ne l'intéressait pas dans Diablo. Alors, vous en avez marre de ramasser un par un les objets tombés au sol, comme une poule picorant inlassablement ? Qu'à cela ne tienne, une simple touche permet aux joueurs possédant encore de la place dans leurs inventaires de le faire à votre place. Vous en avez marre d'arranger vos affaires dans votre sac à dos pour pouvoir faire de la place ? Dungeon Siege prendra, là aussi, le relais par une simple commande. En combat, on fait fi de la prise de tête : en appuyant sur la touche H (Heal), tous les personnages blessés absorberont le contenu d'une potion de soin pour peu qu'ils en possèdent une.

Mais la plus grosse simplification du jeu

**« Un après-midi** Rottweiller chez Fishbone » (détail).



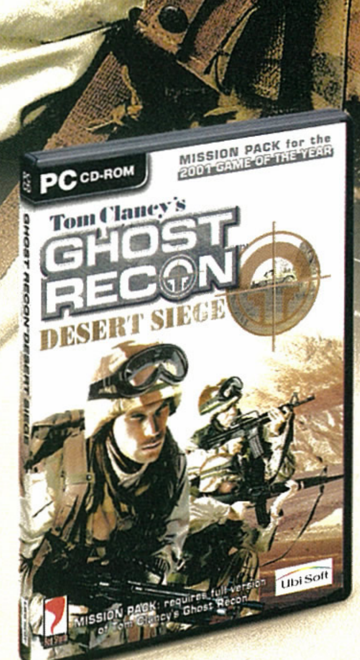



## Petite note technique

*Pour parler un peu technique, sachez que la version testée tourne en 1024 sans trop de problèmes ni à-coups sur mon Celeron 1 GHz et ma TNT2 Ultra de combat. Selon ses développeurs, DS devrait pouvoir tourner sur un 500 MHz. Si on peut se méfier comme de la peste des configs minimales habituellement annoncées par les éditeurs ou développeurs, je fais plutôt confiance sur le coup à Chris Taylor, qui a réussi des tours de force autrement plus impressionnants à l'époque des Pentium 200. Enfin, rendez-vous au test pour avoir une idée définitive à ce sujet.*




# NE LAISSEZ AUCUNE CHANCE À L'ENNEMI







**Attention, vous allez avoir très chaud !**
Pas d'ombre, peu ou pas d'abris naturels : le désert est sans pitié pour ceux qui se battent. De **nouvelles armes**, des **véhicules adaptés**, mais également un **nouvel ennemi** dont il vous faudra déjouer la stratégie : bienvenue sous le soleil !




## LE PACK COLLECTOR

**LE JEU GHOST RECON version standard**
**+ LE MISSION PACK**
**+ LE GUIDE DE STRATÉGIE**
**+ LE CD MAKING-OF**
**+ LA BRODERIE GHOST RECON**













**ÉLU JEU DE L'ANNÉE 2001 PAR *IGN.COM***











**Le jeu offre** des reliefs en creux situés bien en dessous du niveau de la mer.

CHRIS TAYLOR NOUS OFFRE UN DIABLO-LIKE SURVITAMINÉ À LA 3D.

**Le retour de Jeremy Soule**

*L'une des réussites les plus flagrantes de Dungeon Siege est certainement son ambiance sonore. Ici, chaque environnement est caractérisé par ses propres sons, et on peut découvrir une myriade d'effets audio qui surviennent à chaque action ou à tout moment du jeu. Les donjons offrent un bel écho ainsi que les ponts qui surplombent des ravins. La musique, quant à elle, est signée Jeremy Soule qui nous avait pondu la meilleure bande sonore d'un jeu à ce jour : celle de Total Annihilation, oui, encore. Ici, le peu de morceaux qu'on a pu entendre laisse présager une belle réussite, même si la musique semble un peu moins inspirée que dans le précèdent jeu de Chris Taylor ou dans Giants. Le site du monsieur est au www.jeremysoule.com/*



**Les toits des maisons,** tout comme le chambranle des portes, disparaissent pour laisser voir le perso qui y a pénétré.

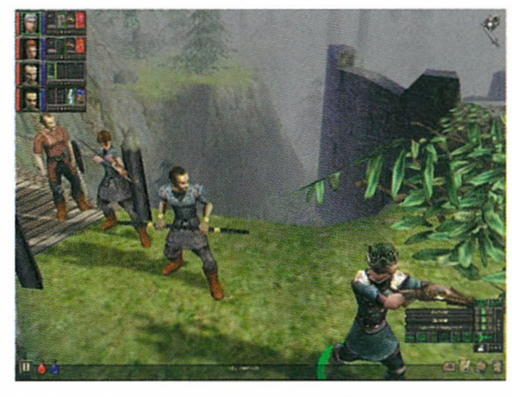
est certainement la mule. Si vous en prenez une (environ deux cents pièces d'or, le cours du mulet au Dow Jones est en ce moment au plus bas), vous réglerez d'un seul coup tous vos problèmes d'inventaire ou presque. Comme tout le monde le sait, Dieu a inventé la mule pour transporter les trésors des aventuriers. Ainsi, ce charmant animal est capable d'embarquer avec lui l'inventaire de trois hommes. Comme cette bête est plus futée qu'un lapin, on peut aussi la contrôler, lui donner des ordres et, si le besoin s'en fait sentir, l'envoyer seule dans une ville pour aller vendre les trésors. Certains joueurs, amateurs de chevaux ou ayant fréquenté avec assiduité des poneys-clubs dans leur jeunesse, pourront avoir plusieurs mules dans leur équipe.
Cependant, ces bestioles n'ont pas que des avantages, et j'ai pu m'en apercevoir à mes dépens. À la sortie de la ville, j'éclate en sanglots : certains monstres ne font rien que d'attaquer ma mule. Ils sont méchants et ma mule, elle, ne peut même pas se défendre. Je tente vainement de lui faire boire une potion mais trop tard, elle se fait bouffer par une sorte de bestiole à trois bras et meurt, l'œil triste et la queue frétillante, répandant le contenu de ses sacs sur le sol. La pute.

## Dans la hotte DU PÈRE NOËL

Dungeon Siege offre au magicien en herbe une bonne centaine de sorts. Parmi eux, on retrouve les poncifs du genre, comme la traditionnelle Fireball des familles ainsi qu'une pléthore de trucs de soins et d'invocations. Pour en apprendre de nouveaux, il faudra trouver des parchemins que l'on insérera dans nos livres de magicien. Chacun de ces bouquins a une place limitée, mais il est possible de retirer les tours de passe-passe devenus inutiles ou trop encombrants. De même, il est possible de posséder sur soi plusieurs grimoires différents.
Côté objets, on trouve armes, armures et potions à foison. Ici, pas de surprises, ces dernières permettent de remonter les points de vie ou la mana. En revanche, l'originalité est qu'elles existent en plusieurs tailles - small, regular et jumbos (oui, c'est moi qui ai donné ces noms débiles) - et qu'elles se vident au fur et à mesure qu'on les utilise et pas en une seule fois, ce qui économise beaucoup de place dans les sacs. A priori, on ne trouvera pas d'objets comparables au cube Horadric pour créer ses objets magiques, mais ceux-ci existent déjà dans une variété assez impressionnante et ce d'autant plus que les armes et armures ne s'abîment pas à l'usage.

## TOUT ÇA POUR très bientôt

Pour conclure, nous avons été impressionnés par le moteur en full 3D de Dungeon Siege. La version utilisée pour écrire ces pages était une « limited preview version » qui comprenait officiellement à peu près un cinquième du jeu. En explorant mollement les alentours et en s'engageant dans la plupart des quêtes, arriver à la fin de cette version m'a pris moins d'une dizaine d'heures. Si on a pu constater que les caractéristiques essentielles promises par Taylor étaient bel et bien présentes, on en sait bien peu sur le reste du jeu, les trésors à découvrir et les bestioles prêtes à nous sauter dessus. Bref, c'est la grosse inconnue mais heureusement, Dungeon Siege est un jeu qui fait la part belle à l'exploration.



**Les quatre amis** et le mystère de la plante verte.



# Tout le monde aura sa part du gâteau

Voici le second épisode d'une série qui devrait en connaître beaucoup. Ça s'appelle « Goinfrons-nous sur le dos de Microsoft » et ça consiste à lancer un procès aux Billou's Boyz en les accusant d'avoir causé de graves dommages à un business. Le mois dernier, Be avait ouvert le bal : « Je vous jure m'sieur le juge, si BeOS s'est planté, c'est la faute à Microsoft, pas la nôtre ! » Ben voyons. Aujourd'hui, c'est Sun qui est en haut de l'affiche : ses avocats vont mendier un milliard de dollars en dommages et intérêts devant la justice américaine. Ils reprochent à Microsoft d'avoir tué le langage Java en l'excluant de Windows XP. Pour mémoire, ce sont ces mêmes avocats qui, quelques années auparavant, reprochaient à Microsoft de vouloir intégrer trop étroitement ce langage à Windows... Qu'ils crèvent donc tous dans des souffrances abominables.




# DITO

Jérôme Darnaudet
Par Interim

Les temps sont durs pour la presse du jeu vidéo. Les temps sont si durs que les magazines mettent la clé sous la porte les uns après les autres. Alors voilà, on voulait vous dire merci. On ne vous le dira jamais assez souvent. Merci pour votre fidélité qui nous permet de continuer à faire le travail que l'on aime et de vous le faire partager. Merci pour toutes vos lettres d'amour, vos mails sulfureux, votre soutien quotidien qui nous permettent de tenir des heures durant devant nos écrans. Ce n'est pas tous les jours facile et cela nous fait le plus grand bien, isolés dans nos bureaux somptueux de Levallois, bercés par la musique dispersée par des enceintes hors de prix, gelés par la climatisation et par le froid de nos fauteuils en acier brossé. Nous sommes coupés du monde, à la merci d'hôtesses splendides venant constamment nous harceler avec leurs boissons alcoolisées. Comment pourrait-on savoir si ce que nous faisons vous plaît ? Il y en a bien qui se déplacent pour nous manifester leur joie mais ils ne passent jamais la sécurité. Il y a ceux qui nous hurlent leur joie, mais avec ce foutu triple vitrage... Tiens, il y a encore un casting aujourd'hui. Et cette foutue GeForce4 dont Caféine ne savait plus quoi faire et que j'ai mis à la poubelle. Non, vraiment, on en chie.
Vous restez notre seul contact avec le monde des humains, notre seul espoir. On a appris pour la guerre en Afghanistan. Désolé. Pour vous entraîner à vous défendre (au cas où), on a mis un jeu complet de stratégie temps réel dans le prochain hors-série DVD, qui vient de paraître en kiosque. On espère que cela pourra vous aider. Tout cela pour vous dire à quel point on vous aime. Oui, on vous aime comme des fous. Alors continuez à nous envoyer vos lettres d'amour, vos mails sulfureux... et vos dons, votre bagnole, vos femmes et tout ce qui ne vous sert à rien et qui nous redonne le moral. Que ferait-on sans vous ? Un vrai boulot ailleurs. Brrr...

# À peine plus riche que moi

Pour tous ceux, et ils sont nombreux, qui s'inquiètent de la santé financière de Billou, sachez qu'il est toujours l'homme le plus riche du monde, avec 52 milliards d'euros. Plus loin derrière lui, se traîne ce prolo de Duc de Wesminster avec ses 5 milliards de livres (sterling ; c'est pas un intello à ce point). Cela fait la huitième fois que Bill Gates apparaît au sein de ce palmarès, même si l'an dernier, son compte en banque a chuté de 6 milliards d'euros claqués dans des vacances en Belgique, des paris idiots faits lors de tournois de curling et l'achat de meubles en rotin à la brocante de Viroflay rive gauche.

# C&C Generals

Westwood se remettent au boulot sur ce qu'ils savent faire de mieux : les jeux de strat' en temps réel. Cette fois, en annonçant C&C Generals, ils nous ressortent le gag du « vrai moteur 3D » déjà utilisé pour Tiberian Sun et sa fameuse « terra formation » super-invisible. Bon, seulement là, ils ont l'air super-sérieux. Sinon, on a droit au laïus habituel « Super I.A... blablabla... des généraux fonctionnant un peu à l'image de Conflict Zone/Peacemakers... blablabla... les fans vont être super-contents blablabla... » Plus marrant, le mini-sondage sur la page officielle des studios Westwood avec lequel on peut voter pour le prochain jeu sur lequel on souhaite voir les équipes de Westwood se mettre au travail. Avec deux possibilités : Red Alert 3 et Tiberian Twilight. Bon, bien entendu, si ça se trouve c'est totalement bidon, c'est du code HTML fictif et votre vote est parti se perdre au fin fond des océans, puis toute l'équipe rit de vous. Enfin, c'est l'intention qui compte.

# I Will Survive

Electronic Arts a décroché la licence officielle pour la prochaine Coupe du Monde de Football qui se déroulera au Japon et en Corée (ils se sont partagés les frais, ils sont malins ces Asiatiques). Attendez-vous donc à voir arriver le jeu Coupe du Monde 2002 dans les rayons quelques semaines avant le début de la compétition, au printemps. A priori, il ne devrait pas compter d'énormes innovations par rapport au précédent FIFA ; ça sera dans les détails : un nouveau système d'animation plus réaliste, une gestion améliorée du jeu aérien, des tonnes de chants de supporters et un nouveau type de ralenti prometteur, le « World Cup Moment », qui proposera de revoir les plus belles actions du match sonorisées par l'orchestre philharmonique de Vancouver au grand complet. Je pense que ça va être grandiose ; j'imagine déjà une reprise de volée de Dugarry avec « Pavane pour un Caribou » en fond sonore.

# Le prince des rondelles

Ah, « Le Seigneur des Anneaux », quel film fantastique. Jamais fait une aussi bonne sieste, je me suis réveillé au bout de 2 h 40 en pétant le feu (ces propos n'engagent que leur auteur, actuellement activement recherché par la rédaction, ndrc). Espérons que les jeux vidéo qui se préparent, que ce soit chez Sierra (qui détient la licence des livres de Tolkien) ou Electronic Arts (qui détient la licence du film de Peter Jackson), soient aussi réussis. À ce propos, voici les toutes premières photos du jeu d'aventure que devrait sortir Electronic Arts à la fin 2002. Ça a l'air assez beau, mais on ne sait toujours pas grand-chose sur ce titre, à part qu'il utilisera un mystérieux « système de combat tactique » et qu'il permettra d'incarner plusieurs personnages de l'univers de Tolkien, comme Aragorn, Legolas ou Gimli. Je me demande d'ailleurs si ce n'est pas ce héros qui a inspiré cette magnifique chanson de Abba… Souvenez-vous, ça faisait « Gimli, gimli, gimli your love after midnight ».





# In a galaxy far, far away…

Allez, on ne s'en lasse pas, voici les trois dernières photos d'écran de Star War Galaxies dévoilées par LucasArts. Aux dernières nouvelles, les programmeurs en sont à implémenter les grosses structures militaires dans le jeu. On sait par exemple qu'il sera possible, à partir d'un certain niveau, de construire d'énormes turbo-lasers pour défendre son petit bout de territoire. On sait aussi que les joueurs pourront se regrouper sur certaines portions de planète, y bâtir chacun une maison et créer ainsi une véritable ville, officiellement reconnue dans le jeu. Ils pourront l'entourer de murs, construire des défenses, élire leurs dirigeants… Ah, ça va être grand tout ça.

# Journal interne

On n'est jamais mieux servi que par soi-même. C'est ce qu'a dû se dire Microsoft en lançant son petit site périodique uniquement consacré à Flight Simulator. On y trouvera news, articles et dossiers, même si la maquette de ce site ne laisse pas à penser qu'il pourra concurrencer avsim.com ou flightsim.com dans ces domaines précis. Pour l'instant, on compte tout de même une jolie poignée de sujets développés : leçons de vol rectiligne, dossier sur le nouvel SDK, interview d'un instructeur, raccourcis clavier, ainsi que des infos sur les add-ons. On remarque même dans un coin une page « destinations » qui présentera à chaque fois des lieux inédits du monde immense de FS2002. Ce mois-ci, il est consacré à Juneau en Alaska. Tout est au http://zone.msn.com/flightsim/

# Et si vous le lanCiez ? Juste pour voir ?

Le nouveau virus de la semaine est le « Britney Spears ». Bien sûr, il se propage par e-mail. Bien sûr, il se déguise en photo de Britney Spears. Bien sûr, elle est sous sa douche avec un ami. Bien sûr, il va être disséminé de par le monde par nos amis les gogols qui feraient mieux d'utiliser La Poste (en attendant que celle-ci perde leurs paquets, comme l'agence de tri de Velizy adore le faire, cela dit sans vouloir dénoncer personne). Le nom le plus commun de l'e-mail est « 'RE:Britney Pics' » et son fichier joint 'BRITNEY.CHM.'. En l'ouvrant, il lance un worm qui s'envoie à toutes vos adresses d'Outlook, puis par IRC, vous rendant ridicule aux yeux du monde dans l'heure qui suit.




# CaSinO en PiRe



Sierra vient d'annoncer la sortie à l'automne prochain de Casino Empire, un nouveau jeu de gestion sur le principe de Theme Hospital, qui nous demandera cette fois-ci de faire tourner un établissement de jeu à Las Vegas. Il s'agira de placer correctement les tables de jeu afin d'attirer le maximum de pigeons, de bien régler les machines à sous pour entuber les joueurs juste ce qu'il faut, de payer ses croupiers, de surveiller les tricheurs... Ça peut être sympa, mais à vue de nez, ce jeu ne devrait pas voler à Startopia le titre du plus beau jeu de gestion. Sauf, évidemment, si on peut voir Georges Clooney débarquer pour braquer votre tripot...

Le cabinet d'études Gartner Inc. vient de révéler que le montant total des fraudes sur les ventes en ligne s'élève à 700 millions de dollars pour 2001, soit plus d'un pour cent du montant total des ventes. C'est vingt fois plus que dans le commerce traditionnel. Plus inquiétant :

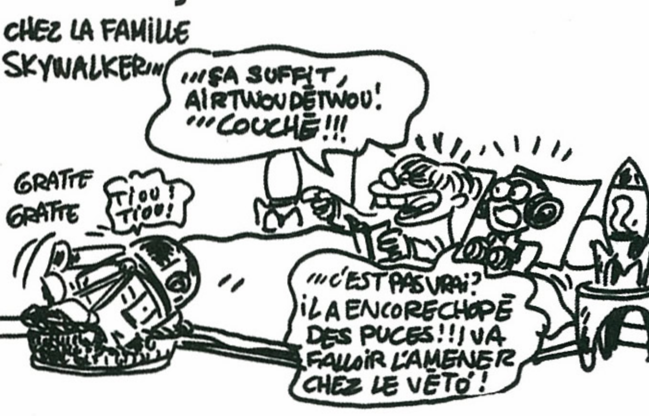
# Insécurité online

sur 1 000 consommateurs faisant régulièrement des achats en ligne, 5,2 % ont été victimes d'une fraude à la carte bancaire. Vu le nombre de fois où j'ai lâché mon numéro de CB sur le Net, je commence à transpirer à grosses gouttes... D'ailleurs, je vais vous laisser, j'ai des relevés de comptes à éplucher.

# L'Ace des guerriers

Vous avez jusqu'au 1er avril pour jouer gratos à Fighter Ace 3, un méga jeu de combat aérien avec des modèles de vol complexes, des terrains assez somptueux et 250 joueurs par partie. À l'origine, celui-ci a traîné ses guêtres sur la zone de Microsoft où il a pu faire ses premières armes. Attention, faites bien gaffe à la date butoir du 1er avril, d'ici que Fighter Ace III prélève 17 millions d'euros sur votre compte en vous balançant une lettre d'insultes. En attendant, ça vaut le coup d'œil si vous n'avez pas peur de downloader les quelques dizaines de mégas du fichier de jeu : http://fighterace.vr1.com/

# CINQ ANS et toujours vivant




Bah non, Total Annihilation n'est pas encore mort. Il est même toujours bien vivace, le bougre, comme le prouvent les très nombreux mods qui sont encore développés par ses fans. Ce mois-ci par exemple, la première version bêta du mod Star Wars TA est sortie, et on ne peut être qu'admiratif devant le talent de l'équipe qui a pondu ça. Le moteur de Total Annihilation n'a pas trop vieilli, ça reste encore tout à fait regardable en haute résolution, d'autant que les nouvelles unités (A-Wing, TIE Fighter, Stormtrooper, Speed Bike...) sont vraiment très bien modélisées. C'est même carrément mieux que le miteux Star Wars Galactic Battleground sorti dans le commerce voici quelques mois. D'ailleurs, on peut s'étonner que les avocats de LucasArts n'aient pas déjà fondu sur ce mod comme des rapaces... Quoi qu'il en soit, si ça vous dit de ressortir TA du placard : www.planetannihilation.com

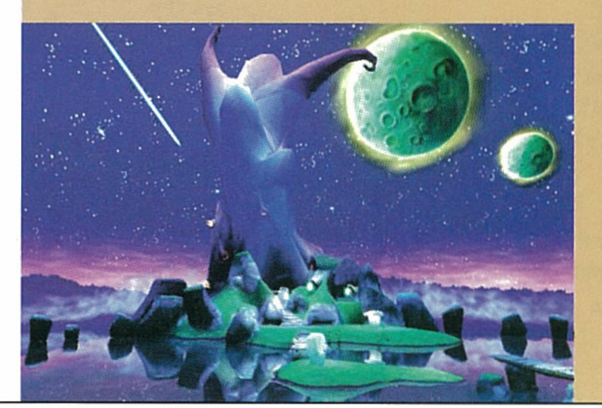
*Télex*

*Le français Hubert Chardot sera récompensé par l'International Game Developers Association lors de la GDC 2002. Il recevra un joli trophée pour sa participation à la courte histoire du jeu vidéo, rappelons que ce monsieur a contribué à créer Alone in the Dark.*

# Episode III



Je pense que je ne vais étonner personne en vous annonçant que Ubi Soft prépare un troisième Rayman, destiné au PC et à une flopée de consoles. Hoodlum Havoc - c'est le nom de ce nouvel épisode - est prévu pour cet automne et proposera un nouveau style de jeu basé sur un « système tactique de combat arcade ». Moi non plus, je n'ai aucune idée de ce que cela peut vouloir dire. Il ne reste plus que quelques mois à Ubi Soft pour trouver un concept intelligent à mettre sous ce nom idiot.





# Clancy remet les couverts

Ubi vient d'annoncer le développement du prochain jeu inspiré de Tom Clancy sur Xbox et (a priori) PC. Il sera mis en chantier non pas chez Redstorm Entertainment, mais dans le nouveau studio d'Ubi Soft basé à Montréal, en collaboration avec le développeur initial. Rainbow Six, Raven Shield utilise le nouvel Unreal 2 Engine. Comme on peut le voir sur les photos, les textures et décors sont encore plus réalistes que dans le précédent jeu de Redstorm qui s'était pourtant spécialisé dans la réalisation d'intérieurs et de mobilier crédibles. Le nouveau jeu comprendra quinze missions solo où les joueurs partiront à la recherche de caches d'armes biologiques. En attendant, ils vont bientôt distribuer les outils pour faire des mods dans Ghost Recon, avec un gros manuel.

# Helène et les Kilrathis

Wing Commander a sûrement été un des pires films jamais produits par le cinéma américain, et pourtant, Chris Roberts persiste à croire qu'il est un grand réalisateur. Sa société de production, Point of No Return Film, va créer une série télévisée dérivée du célèbre jeu de shoot spatial. On ne sait pas vraiment à quoi s'attendre, mais si c'est aussi réussi que le film, ça ne devrait pas faire d'ombre à « Babylon 5 » ou « Star Trek Deep Space 9 ». À la limite, ça pourrait piquer des spectateurs à « Sous le Soleil ». Et encore…

# LARA : poUr mieux noUs FaiRe rêVer

On aurait pu croire qu'ils auraient changé le gameplay, transmuté le moteur graphique du tout au tout, effectué un immense boulot au niveau des textures, rajouté du brouillard volumétrique de couleur bleue ou jaune, ou encore « motion capturé » les serpents géants et les T-Rex, mais a priori, non. Non, en fait, d'après le journal anglais « Daily Record », faire les nichons de Lara bien plus gros est la tâche placée tout en haut de la liste des priorités pour le jeu, « afin de la rendre plus crédible ». Juste après ça, dans leur liste, on doit trouver : « La teindre en pouffe blonde. »

# Cthulhu et l'affaire du triangle vert

Delta Green, c'est cette prolongation contemporaine du jeu de rôle l'Appel de Cthulhu, lui-même basé sur les œuvres littéraires et la cosmologie créées par Alain-Paul Lovecraft. C'est décidément « l'année Alain-Paul », puisqu'on devrait aussi voir se pointer un jour le très attendu Call of Cthulhu Dark Corner of The Earth. Delta Green, lui développé par Flying Lab Software, qui vient d'annoncer que son jeu, attendu par six milliards d'êtres humains, allait utiliser le LithTech Development System « Jupiter » qui offre des spécifications totalement bluffantes : des lumières dynamiques comme on n'en a jamais vu, et surtout les fameuses « true shadow » qui semblent désormais indispensables à tout jeu ayant pour thème l'horreur depuis l'annonce similaire des specs de Nocturne II. Les premiers screenshots parlent d'eux-mêmes.



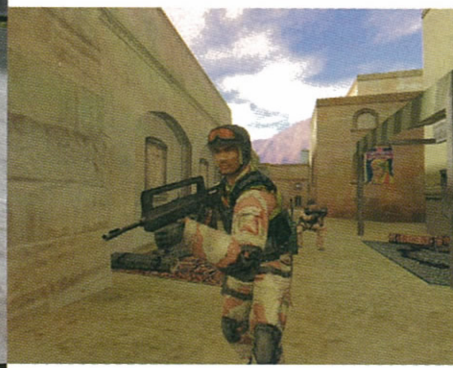
# PeNdant Ce tEmPs, lEs sCieNtifiQuEs traVAillEnt…

Les cassettes VHS n'ont même pas encore disparu des rayons qu'on nous annonce déjà le remplaçant du DVD. La bête a été mise au point par Sony, Thomson Multimédia, Matsushita, Sharp et Hitachi. Elle a exactement la même apparence qu'un DVD, mais est capable de contenir cinq fois plus de données grâce à l'utilisation d'un nouveau laser magique, un bleu, qui est beaucoup plus fin que ce gros has-been de laser rouge. Résultat : 108 Go de données sur une petite babiole de 12 cm double couche et double face… Un Blu-Ray Disc – c'est son nom - pourra ainsi contenir treize heures de vidéo en MPEG2 (le format utilisé sur les DVD), ou bien deux heures en qualité parfaite, *c'est-à-dire sans aucune compression qui viendrait cradifier l'image. Vivement 2012.





Qu'est-ce qui fait qu'on prend son pied à se balader ainsi : flingue au poing et masque d'otaku sur la tronche ?

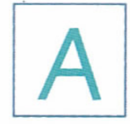




Pour Randy Pitchford, le patron de Gearbox, une des raisons du succès de CS est que les jeux de terroristes et de contre-terroristes sont une version moderne des anciens jeux d'indiens et de cow-boys. Bravo, Randy !

>Genre : Action en vue subjective >Éditeur : Sierra Entertainment >Développeur : Gearbox Software États-Unis >Sortie : Été 2002

# Counter-Strike



Ah, Counter-Strike ! Depuis la première bêta repérée par Gana sur le Net, mine de rien, ça fait des années qu'on y joue sans se lasser. Et même quand Sierra nous annonce un truc aussi bizarre qu'un Counter-Strike off-line, avec des bots pour partenaires et des bots pour adversaires, la magie repart, une fois de plus. La venue des développeurs à Paris nous a permis de voir un peu à quoi Condition Zero allait ressembler.
Le moteur de Condition Zero est beau, mais pas tellement plus que celui qu'on connaît aujourd'hui ; les maps sont bien foutues, mais il n'y a pas de quoi jeter les anciennes aux orties ; l'Intelligence Artificielle des membres de votre équipe les rend plutôt futés, mais guère plus que si c'était des potes à vous qui les dirigeaient ; vos ennemis sont vicieux et sournois, mais à peine plus que s'il s'agissait de vos ennemis attitrés préférés. Alors, qu'est-ce qui fait qu'on attend ce jeu comme le Messie ? Qu'est-ce qui fait qu'on ne se lasse pas de jouer à faire partie d'un groupe de mecs dont l'objectif est de latter un autre groupe de mecs ? Au point de faire de cette énième sortie du même jeu un nouvel événement ? Mystère. Je ne sais pas ce qu'a fait Le Minh en créant Counter-Strike (le Canada, c'est pourtant pas le pays du vaudou, que je sache !), mais son jeu nous possède bel et bien. Et ça ne semble pas près d'arrêter : Counter-Strike est actuellement le numéro un mondial des jeux online.





Les personnages sont presque deux fois plus détaillés et le moteur de rendu permet d'intégrer pas mal d'éléments de décor en plus.

## Jouer seul en réseau

Ce sont les développeurs d'Opposing Force qui ont hérité de la mission de mettre en boîte ce fabuleux mod. Une mission toute simple, puisque pour faire de Counter-Strike un vrai jeu, il leur a suffi de lui rajouter un mode solo. Nan, j'déconne : créer une campagne solo capable de reproduire l'intensité d'une partie de CS, mine de rien, ça a quand même dû être sacrément difficile. Quand on se connecte à une partie de CS, aujourd'hui, on joue une série de petits rounds qui durent entre deux et cinq minutes chacun. Contrairement à un jeu solo, où on passe beaucoup de temps à essayer de comprendre ce qui se passe et à explorer les maps, l'action dans CS est rapide et viscérale. Vous commencerez donc CZ directement en





Vous aurez également dans CZ des effets météorologiques. La pluie et la neige, par exemple, affecteront non seulement votre visibilité - et donc votre capacité à vous déplacer dans la map - mais aussi votre stabilité.



# Condition Zero

tant que leader d'une équipe contre-terroriste. Après une rapide prise de contact avec vos coéquipiers et l'achat de votre équipement (vous achetez en global, vous répartissez ensuite), vous aurez quelques objectifs simples à atteindre, histoire de vous mettre dans le bain. Si vous réussissez, votre budget sera augmenté, ce qui vous permettra de recruter de nouveaux membres, d'entraîner ceux que vous avez déjà ou de mieux les équiper.

## Oh les beaux bots !

Comme une grande partie de cette histoire repose sur la crédibilité du comportement de vos coéquipiers et adversaires, les gars de Gearbox n'ont pas hésité longtemps : ils sont allés chercher le créateur du bot que la communauté online reconnaît comme le plus incroyablement « humain » à ce jour : le POD-bot. Markus Klinge a donc quitté son Allemagne natale pour venir s'installer au Texas, afin de programmer une Intelligence Artificielle (I.A.) encore plus poussée. Objectif : simuler le comportement des joueurs de CS de la manière la plus crédible possible. C'est également grâce à cette I.A. que vos coéquipiers pourront « s'entraîner » : plutôt moyens au départ du jeu, ils s'amélioreront au fur et à mesure que vous les entraînerez à mieux tirer, à utiliser plus efficacement des explosifs, à faire mouche de plus loin, à faire davantage attention à ce qui se passe, ou encore à développer leur sens tactique. Dans ce dernier cas, il s'agit tout simplement d'apprendre à devenir de meilleurs soldats : à mieux communiquer entre eux, à mieux exploiter les moments où ils sont couverts par leurs coéquipiers (pour recharger leur arme, par exemple), à mieux gérer leurs munitions...

## Nouvelles maps et nouvelles armes pour tous

Autre élément-clé de CZ : le contenu. Gearbox a travaillé en étroite collaboration avec l'équipe initiale et quelques-uns des meilleurs concepteurs de maps de CS ont également rejoint l'équipe de Gearbox à Dallas, comme Chris Auty (l'auteur de la map Aztec) qui a fait trois ou quatre maps pour CZ, ou DaveJ (Dust et Dust2) qui en a fait deux. Au total, ça vous fera entre vingt et vingt-cinq nouvelles maps, réparties sur six continents. Les développeurs promettent des environnements très réalistes et extrêmement variés : neiges arctiques russes, déserts du Proche-Orient, jungle sud-américaine, environnements urbains... que vous parcourrez seul ou à plusieurs en mode Coopératif. Évidemment, comme pour la version multijoueur, CZ a été axé sur la rejouabilité. Vous pourrez choisir entre trois types de jeu : histoire (six scénarios prévus, oui ça paraît peu à première vue), endurance ou défi (exemples de défis : sauver les otages, réussir en moins de deux minutes, un seul type d'armes, un seul chargeur... enfin, vous voyez le genre).
Du coup, entre les différents modes de jeu, les développeurs annoncent un total de soixante-quinze scénarios et 225 objectifs différents. On est d'accord, c'est un peu pipeau. Dernière chose : les nouvelles maps, ainsi que les huit nouvelles armes annoncées (pistolet M60, lance-roquettes LAW, bouclier et pistolet balistiques, cocktail Molotov, masque à gaz...) seront compatibles avec la version shareware (réseau) de CS.



Wanda

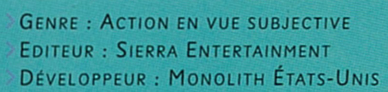






Les scènes cinématiques sont réalisées avec le moteur du jeu.

Vos adversaires varieront selon les pays où vous vous trouverez : il s'agira essentiellement de soldats en Russie, de policiers en Inde et de ninjas au Japon.



Genre : Action en vue subjective
Editeur : Sierra Entertainment
Développeur : Monolith États-Unis
Sortie prévue : 2003

# No One Lives Forever 2 : A Spy in H.A.R.M.'s Way

Cate Archer, l'espionne la plus sexy du jeu vidéo, se prépare à réinvestir nos écrans pour la suite de ses aventures : un nouveau volet toujours aussi délirant, qui devrait plaire à tous les fans du premier. Avis aux amateurs de First Person Shooter et de second degré.
N'ayant pas renoncé à son ambition de domination mondiale, le H.A.R.M., en bon méchant des années 60, s'est fixé pour objectif d'éliminer la seule personne capable de lui mettre des bâtons dans les roues : la magnifique et redoutable Cate Archer. En tant que Cate, il vous faudra donc non seulement sauver le monde, mais également gérer le contrat qui plane sur votre tête. Parce qu'en effet, j'ai oublié de vous signaler un léger détail : les services secrets américains ont découvert l'existence d'un projet soviétique top secret susceptible de déclencher une troisième guerre mondiale, et c'est vous qu'ils ont choisi pour éliminer cette menace. Votre mission est donc extrêmement simple : action sur le front soviétique, prudence sur celui des mercenaires à la solde du H.A.R.M. Contrairement au premier volet, celui-ci fera la part belle à la furtivité et à l'évasion : au lieu de foncer dans le tas, vous pourrez éviter les embrouilles, vous planquer dans des recoins pour observer et planifier vos interventions, et même mystifier d'éventuels poursuivants. Le moteur 3D maison, le Lith Tech Engine, tourne pile poil et les développeurs ont préparé tout un tas d'objets avec lesquels on pourra interagir. Beaucoup moins orienté action que son prédécesseur, No One Lives Forever 2 (NOLF2) fera appel à votre sens de l'observation, grâce notamment à toute une série de puzzles basés sur la logique des choses. Chaque personnage du jeu aura également une intelligence propre, que vous pourrez utiliser à votre avantage une fois que vous l'aurez identifiée. Bref, les gars de Monolith semblent vouloir faire de ce NOLF2 un vrai monde cohérent et intelligent, capable de nous plonger dans une aventure riche en émotions et rebondissements.

Wanda

Ne vous fiez pas à cet aspect paisible d'image d'Épinal : les mercenaires du H.A.R.M. sont susceptibles de se planquer partout.






# Airbus à 320

Les amateurs de simulation de vol et d'avion de ligne feraient mieux de se rendre sur le www.phoenix simulation.co.uk pour pouvoir essayer l'un des add-ons les plus complexes et complets jamais réalisé sur Flight Simulator, le PSS Airbus A-320. Pour mémoire, ce sont les mêmes Anglais qui nous avaient sorti le 747 il y a un an, qui lui aussi avait révolutionné le monde de la simulation. Comme d'habitude, il faudra étudier des tas de manuels pendant des jours pour pouvoir tenter de comprendre son fonctionnement. Comme d'habitude, c'est superbement réalisé, et comme d'habitude ça coûtera environ 22 euros, un prix étrange lorsque l'on sait que les autres développeurs n'hésitent pas à nous sortir des add-ons bien pourris pour le double de cette somme.

## Télex

*Une étude récente a démontré que nous sommes désormais un demi-milliard d'humains à nous balader sur Internet. Rien que ces quatre dernières années, on a compté 24 millions de personnes de plus. Oui, oui, rien que dans mon immeuble.*

## DÉTROIT DONNE DES LEÇONS

À Détroit (capitale de l'automobile et un peu de la criminalité aussi), dans le Michigan, les législateurs viennent de décréter que les jeux vidéo violents ne doivent pas êtres vendus aux enfants. En gros, cela ne nous laisse plus que Rayman et les Schtroumpfs en lice, encore que même les plus petits peuvent comprendre toutes les troublantes allégories et illusions sous-jacentes de la bande dessinée de Peyo. La première cible est Grand Theft Auto III, un jeu (il est vrai) où l'on peut tuer tout (les femmes) et n'importe qui (les policiers). Au programme des réjouissances, d'énormes amendes seraient prévues pour les magasins vendant ce jeu aux moins de 17 ans. Ouf. Non, sans rire, j'ai vraiment cru qu'ils allaient s'attaquer aux schtroumpfs, ces salauds de fascistes.

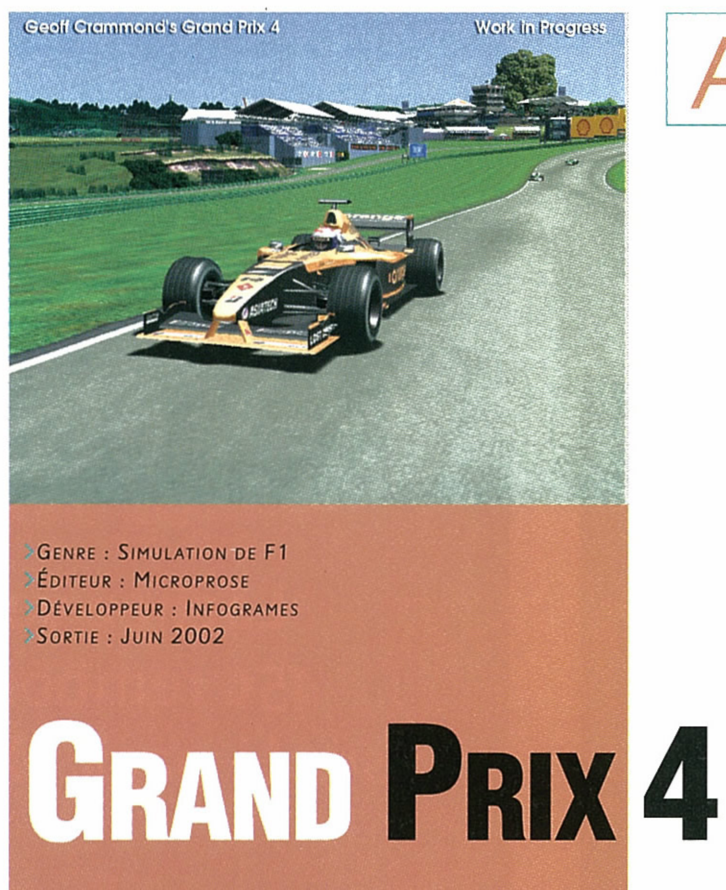
## NOUS SOMMES TOUS DES DÉLINQUANTS

À l'heure où j'écris, la décision n'est pas encore officiellement prise, mais sachez qu'une Commission parlementaire veut faire passer une loi instituant une nouvelle taxe sur les supports numériques. Le motif est le même que pour les CD vierges : ces supports servent, selon le gouvernement, à pirater le travail des artistes ; il faut donc les taxer et reverser l'argent à la SACEM au titre de dédommagement. Dans le lot, on trouve les disques durs : cette taxe devrait augmenter d'environ 10 % le prix d'un modèle entre 40 et 80 Go, le standard sur une machine destinée au jeu. Et pour l'année prochaine,

...ENCORE PLUS CON, LES GARS ! J'ACHÈTE DES CÉDÉS QUI PASSENT PAS SUR MON ORDO ! MAINTENANT !?




certains députés parlent déjà d'une taxe frappant carrément tous les PC, toujours sous le même prétexte ambigu qu'ils servent à faire des copies illégales... On va donc payer un impôt de plus, et comme remerciement, on va se faire traiter de délinquant. Oh non, il n'y a rien qui me choque.




- Genre : Simulation de F1
- Éditeur : Microprose
- Développeur : Infogrames
- Sortie : Juin 2002

# Grand Prix 4

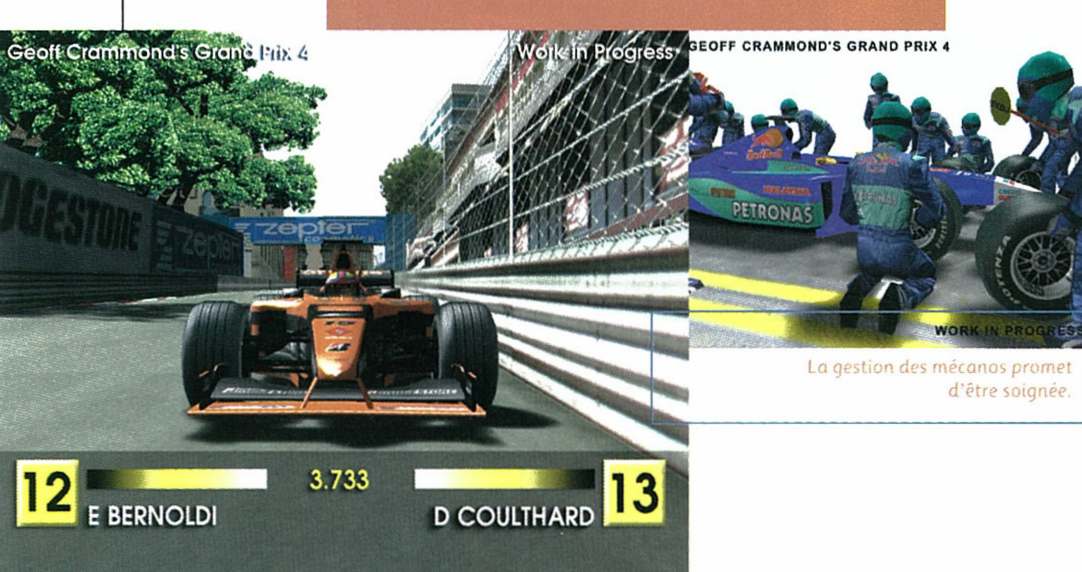


Ahhhhh, enfin des nouvelles du très attendu Grand Prix 4 ! Oui, attendu, parce que le père Crammond, il avait un peu foiré son coup avec Grand Prix 3 (ne serait-ce que du point de vue de la simulation, et n'en déplaise à certains admirateurs...). Alors, pour se faire pardonner, enfin conscient que le temps est révolu où une seule personne pouvait mener un projet de bout en bout, Grand Prix 4 a cette fois bénéficié de vraies équipes de développement avec plein de monde dedans. D'ailleurs, Geoff a définitivement abandonné la programmation du moteur graphique (optimisé T&L), pour se concentrer uniquement sur la réalisation du modèle physique et de l'Intelligence Artificielle.
Il suffit de jeter un œil aux photos d'écran pour se convaincre qu'il s'agit là d'une très sage décision. Outre des voitures modelisées aux petits oignons, on appréciera le photo-réalisme des circuits, réalisés à partir de 30 000 photos et autres acquisitions GPS (à l'instar de F1RC, le précurseur en la matière).

### Le retour du prophète ?

Sur le papier, Grand Prix 4 s'annonce alléchant, car en plus de reprendre de vieilles (mais bonnes) idées et de les remettre au goût du jour, certaines innovations font leur apparition.
On retrouve ainsi l'excellente gestion de la météo dynamique de Grand Prix 3, avec des flaques d'eau un peu partout et des trajectoires qui s'assèchent au passage des voitures.
On appréciera également la modélisation impressionnante de l'équipe de mécanos qui réagiront en fonction de votre vitesse d'arrivée dans les stands. J'entends par là que si vous leur faites peur en freinant un peu tard, vous les verrez faire un petit saut de côté pour vous éviter. Autre détail qui sent le bonheur, les séances de qualifications. Ainsi, lorsque vous attendez dans votre baquet le meilleur moment pour vous élancer, on vous place un moniteur devant vos yeux pour suivre les temps de vos adversaires. Classique. Mais en plus des traditionnelles lignes un peu austères, vous pourrez basculer en mode caméra et suivre leurs pérégrinations en direct. C'est tout con, mais moi j'adore.
On terminera le tour des anecdotes par la gestion de l'aérodynamisme, qui promet d'être plutôt poussé. Ainsi, ce dernier sera altéré de façon réaliste par les éventuels dégâts subis par votre voiture, ce qui influera sur son comportement global (pointe, stabilité, tenue de route, etc.). Bref, vivement la bêta, moi je dis !

Fishbone




La gestion des mécanos promet d'être soignée.



# À l'Est, rien de neuf

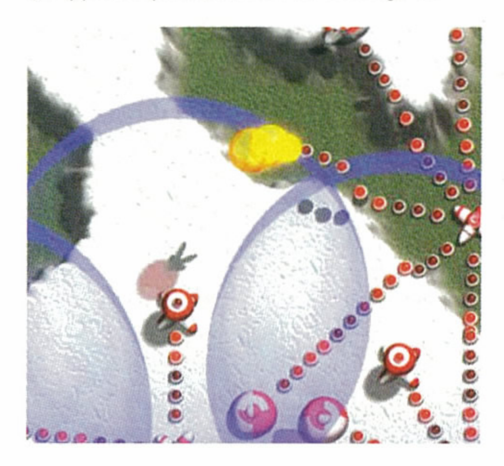
Je vous fait un paquet-cadeau des nouveaux jeux qui viennent d'être annoncés par des développeurs d'Europe de l'Est, y en a tellement ces temps-ci... On commence avec Lethal Dream, un mélange de stratégie temps réel et de jeu de rôle dans un univers heroic-fantasy ; c'est fait par des Ukrainiens et ça devrait sortir à l'automne. The Druid King ensuite, un STR au goût bulgare attendu pour très bientôt ; il devrait ressembler à Praetorians, le prochain jeu de Pyro Studios. Enfin, signalons que le studio Russobit-M (je vous laisse deviner sa nationalité) vient d'annoncer un nouveau shoot 3D, Neuro, dont le héros sera doté de pouvoirs mentaux tellement puissants qu'il pourra regarder « C'est mon choix » pendant une heure d'affilée sans avoir le cerveau qui lui dégouline par les oreilles.






# Adibou Annihilation

Voilà une initiative étrange de la part d'Infogrames : l'éditeur devrait sortir à la fin de l'année un jeu de stratégie temps réel simplifié, Moonbase Commander, destiné surtout aux jeunes joueurs. Le titre a été étudié pour être facilement accessible, avec des graphismes très lisibles, une interface avec des gros boutons et un scénario moins compliqué qu'un épisode des Pokémon. Je ne pense pas que notre public de « hardcore gamers » sera envoûté, mais bon, si vous avez un môme qui en a marre de sa Game Boy Color, ça pourra peut-être l'intéresser. Et au bout de trois semaines, il vous torchera à Battle Realms, parce que ça apprend quand même vite à cet âge-là.



Ce mois-ci, deux rumeurs d'adaptation cinématographiques planent sur les collines de Hollywood : la Creative Artists Agency parle de tourner des film reprenant Halo et Crimson Skies. Pour Halo, j'ai un peu peur (ça sent le film jean-claude-vandamien), mais pour Crimson Skies, ça pourrait vraiment donner quelque chose d'excellent. L'ambiance années 40, les combats en avions délirants, les travellings sur les gigantesques zeppelins... Reste quand même à espérer que le doublage français du film sera moins crispant que celui du jeu vidéo.



# Le Fabuleux Destin de Crimson Skies

# Surprime de risque

Révolution dans la Formule 1 avec une technologie (la télémétrie bi-directionnelle), fonctionnant aux micro-ondes, qui permet aux ingénieurs de régler le moteur et la voiture pendant qu'elle roule, ce qui pourrait parfois lui éviter de rentrer dans les stands pour se faire « tuner » comme il faut. En vérité, cela semble tellement bien marcher que les ingénieurs commencent à flipper sévère en se demandant s'ils ne risquent pas de laisser leur voiture aux mains de pirates plus malins qu'eux. Le chef d'équipe de Williams pense qu'« il y a de fortes chances que, si le système n'est pas codé correctement, on rencontre des problèmes. Le plus grand danger que l'on puisse avoir si on bidouille le moteur est une détonation de celui-ci ». Reste à savoir s'ils vont encore trouver des sots pour monter dans ces bolides aux moteurs explosifs bombardés par des micro-ondes.



# Le nouveau maître du monde

La plus grosse fusion de l'histoire informatique n'aura peut-être pas lieu. Le fond de pension Calpers, qui gère les retraites de quelques millions de Californiens, a fait savoir qu'il voterait contre le rachat de Compaq par Hewlett Packard, firme dont Calpers détient un énorme paquet d'actions. Cela pourrait mettre à l'eau un mariage de 22 milliards de dollars entre ces deux géants du PC. Ce n'est pas la première fois que ce fonds de pension fait parler de lui ; il dispose de milliards de dollars d'actions un peu partout dans le monde et certains commencent à se demander s'il ne deviendrait pas un peu trop puissant. Mais non, voyons.

# ScAndAleUsE

Ça n'a pas de rapport mais ça m'a bien fait rire. Un lecteur nous a envoyé cette petite anecdote, véridique bien sûr, que certains d'entre vous ne connaissent peut-être pas : Quand la NASA a commencé ses vols spatiaux, les astronautes se sont rendus compte que leurs stylos ne marchaient pas dans l'espace, à cause du manque de gravité.
Les ingénieurs se sont attaqués au problème, et dix ans plus tard, après avoir claqué 12 millions de dollars, les Ricains ont réussi à mettre au point le stylo ultime, une merveille technologique capable d'écrire en absence de pesanteur et sous des températures allant de 0 à 300 degrés.
Les spationautes russes, eux, ont utilisé des crayons.

# Paresse Slave







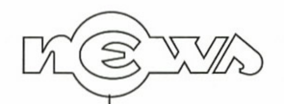
*WingMan® Cordless Gamepad*

## Jouez comme vous aimez.

10 parties de suite. Cette fois, à vous la victoire. Vous la voulez. Vous la sentez. Et avec la commande de jeu Wingman® sans fil, vous pouvez l'avoir. Jouez jusqu'à 5 mètres de distance. Avec réponse immédiate dans toutes les positions. Et plus de 50 heures sans changer les piles. En fait, ce qui vous empêche de bouger, c'est le genou de votre adversaire. Vive la liberté sans retenue !




www.logitech.com/gamepad

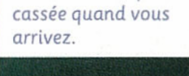




Chris Hadley, producteur du jeu chez Computer Artworks, est tout fier de nous montrer un jeu bien dégueu.



Quand on s'appelle monsieur Vivendi Universal Havas Sierra Blizzard, qu'on a plusieurs pieds dans le jeu vidéo et un gros dans le cinéma, on part avec pas mal d'atouts dans la vie. On n'a même plus besoin de se marier pour faire des enfants. Ceux d'entre vous qui ont vu le film d'horreur de John Carpenter se souviennent sans doute de l'arrivée sur la calotte polaire : le vent qui siffle, la neige qui tourbillonne, l'impression d'être totalement coupé du monde. L'ambiance est oppressante à souhait. Évidemment, cette impression d'entrer dans une autre dimension est assez rapidement confirmée par la rencontre avec « La Chose ».



La base est un peu cassée quand vous arrivez.

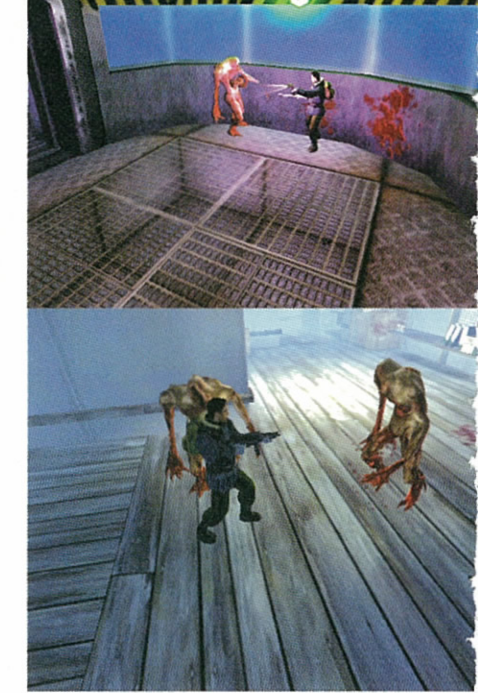
>Genre : Aventure/Action >Éditeur : Universal Interactive
>Développeur : Computer Artworks G.-B.
>Sortie prévue : Automne 2002

# The Thing

Et dire que ce film, qui date quand même de 1982 (1951 pour l'original « The Thing From Another World » de Howard Hawkes), n'a jamais eu de suite au cinéma ! Pourtant, quand Kurt Russel fait exploser la base, à la fin de l'histoire, on se doute bien que c'est trop simple pour être vrai. Cette « Chose » n'a pas pu être complètement supprimée, c'est forcé qu'il en reste un petit bout coincé quelque part. Sauf qu'il a fallu attendre vingt ans pour en avoir la confirmation. Cette situation est non seulement étonnante, mais assez formidable pour les Anglais de Computer Artworks (qui ont déjà réalisé Evolva pour Interplay) car rares sont les licences aussi puissantes et aussi peu utilisées – donc aussi peu usées. En effet, à force d'adaptations dans tous les sens, Alien (dont le premier scénario est très fortement inspiré du même « The Thing From Another World ») et Predator sont des noms certes plus connus, mais également moins propices à l'innovation. Et la bonne nouvelle, c'est que les gens d'Universal n'ont pas confié la licence de leur film à des mecs dénués d'imagination : le jeu innove d'une manière intéressante sur un certain nombre de points.

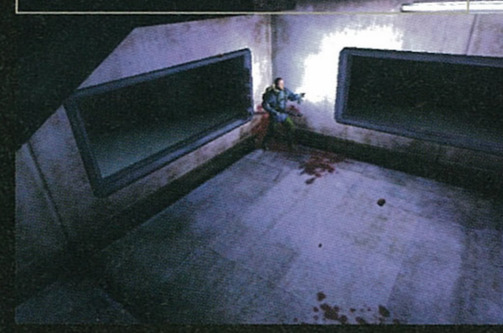
## Vingt ans après

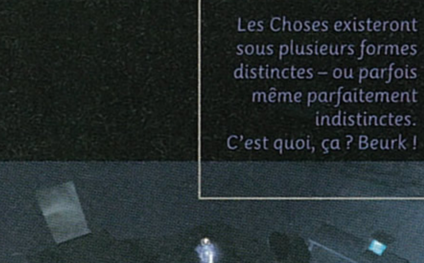
Vous commencerez le jeu non pas vingt ans après la fin du film, mais seulement quelques mois plus tard : inquiet de la disparition de l'expédition scientifique du film, le gouvernement américain envoie une équipe de militaires enquêter sur place. Nous voilà donc incarnant le chef d'un petit groupe de huit hommes, débarquant dans ce qui reste de la base, et farfouillant pour trouver des indices afin d'accomplir notre mission. Alors, comme on pouvait s'y attendre, c'est l'horreur qui recommence : la Chose n'a pas mouru à la fin du film, et elle est même plutôt guillerette de voir débarquer de la bonne chair fraîche américaine bien nourrie. Elle recommence donc à tuer et vous à flipper. Sauf que maintenant, en plus, c'est à vous d'agir – ou de subir. Car je ne sais pas si vous l'avez remarqué, mais cette bestiole manque sacrément de dignité : elle attend souvent que ses victimes soient isolées pour les attaquer ! Du coup, non seulement vous n'êtes plus tranquille quand vous vous retrouvez seul, mais comme elle prend la forme des créatures qu'elle tue, qui vous dit que vous êtes en sécurité quand vous êtes





Attention : vous devrez non seulement vous méfier de vos copains, mais aussi regarder partout autour de vous, y compris dans les coins et au plafond.





Les Choses existeront sous plusieurs formes distinctes – ou parfois même parfaitement indistinctes. C'est quoi, ça ? Beurk !

avec l'un des membres de votre équipe ? Comment être sûr qu'il n'a pas été infecté lorsque vous l'avez envoyé tout seul en mission ? Comment peuvent-ils être sûrs que vous-même n'êtes pas infecté ?

## La joie des rapports humains

Pour effectuer votre mission, vous pourrez accomplir vous-même un certain nombre de choses, mais il vous faudra faire appel aux autres membres de votre équipe pour des sous-missions relevant de la spécialisation de chacun : soldats, ingénieurs et médecins. Au-delà des séquences de type action (notamment lorsque vous serez attaqué par des créatures au cours de vos explorations solitaires), vos rapports avec les membres de votre équipe constitueront donc le cœur de votre expérience : d'une part parce qu'il ne vous sera pas possible de vous échapper de ce piège sans leur aide, d'autre part parce qu'il vous faudra toujours les surveiller, les tester, ou leur prouver qu'ils peuvent avoir confiance en vous. L'interface du jeu permet donc tout un tas d'interactions avec vos coéquipiers : donner des ordres simples (suivre, couvrir, garder, etc.) ou plus complexes (aller à tel endroit, trouver tel objet, etc.) et effectuer sur eux des tests (notamment l'analyse de sang, test ultime qui permet de définir à près de 100 % si vous pouvez avoir confiance en la personne sur qui elle est pratiquée).

Pour vous sortir de ce guêpier, il vous faudra résoudre une série de puzzles faisant appel aux compétences des différents membres de votre équipe.



## Parano-land

L'interface donnera également des indications sur la confiance que vous pourrez avoir en chaque personne, confiance calculée en fonction des occasions où ils auraient pu être contaminés, des éventuels changements de leur comportement (chaque PNJ aura une personnalité bien à lui, évidemment), et des divers tests effectués. D'ailleurs, de la même manière, les membres de votre équipe pourront être amenés à douter de vous, et de leur degré de confiance en vous dépendra leur enthousiasme à collaborer avec vous. Au pire, ils pourront même refuser d'effectuer vos ordres. Dans ce cas, rien de tel qu'un bon petit coup de gueulante avec pistolet sur la tempe pour appuyer vos ordres. Sauf que ça ne les fera obéir qu'un temps. Au pire, vous pourrez pratiquer l'analyse de sang sur vous-même... sauf que vous ne posséderez qu'un nombre limité de seringues de test. Vous ne pourrez donc pas les utiliser à tout bout de champ. Bref, comme vous le voyez, le jeu cumulera une série de gameplays assez différents qui, s'ils s'imbriquent correctement les uns dans les autres, devraient donner au final une expérience riche et intense. Rajoutez là-dessus le potentiel oppressant de la licence, et priez pour que les coyotes de Computer Artworks continuent le bon boulot qu'ils semblent avoir commencé.

Wanda





On pourra récupérer des objets sur le cadavre des monstres. Ils seront répartis aléatoirement selon leur classe et le type de monstres.

Oui, je sais, on n'y voit rien, mais c'est aussi ça, l'immersion : quand il fait nuit, c'est tout noir dehors.



World of Warcraft n'est pas le projet le plus ambitieux de sa catégorie. Mais comme tous les jeux Blizzard, il sera sans doute réglé comme du papier à musique et il nous apportera un plaisir simple et immédiat. De nouveaux éléments, récupérés lors d'une visite à Paris de quelques membres de l'équipe de développement, nous confortent dans cette idée. La démo, réalisée par trois membres de l'équipe de développement venus spécialement des États-Unis pour l'occasion, s'est déroulée dans un silence quasi religieux. En rang d'oignons contre un mur – de façon à ce que nous puissions voir les trois écrans simultanément – un concepteur, un producteur et un graphiste



›Genre : MMORPG ›Éditeur : Blizzard
›Développeur : Blizzard États-Unis
›Sortie : Non communiquée (idem pour le bêta-test)

# World of

se sont baladés dans le monde superbe de WoW. Superbe, oui, c'est la première chose qui frappe, même quand on a déjà vu le jeu. D'ailleurs, j'en profite pour préciser que les screenshots ne rendent qu'un pâle hommage à la beauté du truc qui bouge. Peut-être justement parce qu'on ne se rend pas compte que ça bouge de partout... Le monde est truffé d'une myriade de petits détails : des papillons, minuscules à plus de quelques mètres, mais quand même parfaitement visibles si on y prête attention, batifolent du côté de l'étang. Les herbes s'agitent tout doucement, tellement doucement qu'on ne se dit même pas, comme devant la plupart des autres jeux : oh, comme ces herbes bougent joliment ! Devant WoW, on ne remarque rien, et c'est ça qui change tout. Les choses ne vivent pas ostensiblement, c'est le monde tout entier qui vit. Un léger changement de direction, et c'est la lumière qui se modifie subtilement. Non, décidément, il n'y a rien à redire : on se sent tout de suite extrêmement bien, comme dépaysé, en vacances. C'est ça, le double effet Blizzard : d'abord on est bien, ensuite on est accro. Vous ai-je dit qu'il y aurait des mondes sous-marins à explorer dans WoW ?



Les personnages féminins posséderont les mêmes stats que leurs homologues masculins.



Dans WoW, notre personnage est plus gros que dans la plupart des autres MMORPG. Il est aussi plus détaillé, et donc plus beau.

## La simplicité Blizzard



Mettre en place des principes de jeu tellement simples que tout le monde va y plonger tête la première, voici la recette des créateurs de Warcraft et Diablo. Une recette souvent imitée, mais rarement égalée. Il faut dire que l'exercice est périlleux : comme un jardin zen qui ne peut prétendre à la perfection que lorsqu'on ne peut rien ajouter ni retirer, leurs gameplays sont extrêmement minimalistes tout en donnant l'impression d'être très riches. Sauf que cette impression de richesse est un leurre et que ceux qui cherchent à faire mieux ne réussissent généralement qu'à casser cet équilibre.
Bref, tout ça pour dire que la beauté du monde, à laquelle je ne suis d'habitude qu'assez peu sensible, me semble ici l'un des éléments-clés du gameplay. WoW veut plaire à tout le monde, hardcore gamers comme joueurs occasionnels, et il s'en donne les moyens à tous les niveaux : depuis la création du personnage – opération souvent assez fastidieuse, mais qui ressemble ici à une vraie partie de plaisir grâce à la fenêtre de visualisation de notre personnage – jusqu'à la légèreté de la gestion de la mort – on sera pénalisé par une perte de puissance pendant un certain temps, puis on retrouvera assez vite son niveau initial. Même l'interface, extrêmement simple et légère, sera customisable.

# Warcraft

## Espèces, niveaux et compétences

Bref, une fois votre identité d'orc, d'humain ou de taureen établie à votre convenance – c'est du moins ce qu'on nous a montré jusqu'à maintenant – il ne vous restera plus qu'à vagabonder allégrement dans les contrées plus ou moins rayonnantes de WoW. Tout ce qu'on sait de l'intrigue, pour l'instant, c'est qu'on commencera quatre ans après Warcraft III, dans un monde où il faudra se serrer les coudes face à tout un tas de menaces. Le monde d'Azeroth sera un peu différent de celui que nous connaissons actuellement, ce qui permettra aux fans de prendre du plaisir à tous les niveaux : en visitant sous un autre angle des environnements déjà familiers et en découvrant progressivement des éléments totalement nouveaux.

Hormis les zones réservées au PvP, les dangers que vous aurez à redouter viendront en majorité des créatures plus ou moins balèzes que vous pourrez affronter, soit au gré de vos pérégrinations, soit au fil des quêtes que vous confieront les PNJ du jeu. Ainsi, WoW devrait nous fournir à la fois le moyen d'interagir avec la communauté des autres joueurs – essentiellement par le biais d'emotes, car il n'est pas prévu de compétences sociales – et une expérience comparable à une quête solo : les adversaires pullulent, le système de combat a l'air extrêmement fluide et plaisant (pour un truc résolu à distance), et on a à la clé le développement du personnage à la fois par niveaux et par compétences.

## Un mystérieux système de quêtes

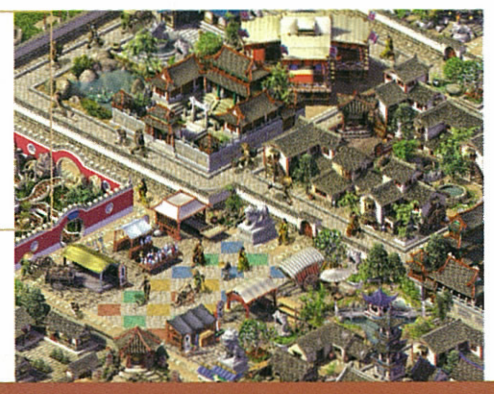
Si j'ai bien compris ce que nous ont raconté les mecs de Blizzard – mais il faut lire entre les lignes, car ils refusent de répondre à toutes les questions trop précises, notamment sur le plan de leur technologie – chaque nouvelle quête qui vous sera confiée ne se déclenchera que pour vous, et ce sera comme si une petite oasis vous attendait, vous ou votre équipe, en dehors du reste du monde. D'ailleurs, à propos d'équipe, la collaboration avec d'autres joueurs sera non seulement possible, mais fortement encouragée : missions plus complexes, trésors plus intéressants, etc.
Et il y aura aussi un système de guildes, lesquelles pourront développer une identité visuelle spécifique et devenir propriétaire dans WoW. À suivre, donc.

Wanda




Voilà le gars du milieu – celui qui parlait. Il s'appelle Shane Dabiri. Je n'ai pas pu le coincer après la démo pour lui poser toutes les questions qui me trottent dans la tête, mais je l'ai prévenu qu'il n'y couperait pas lors de l'E3. Apparemment, ça n'a pas eu l'air de le traumatiser.



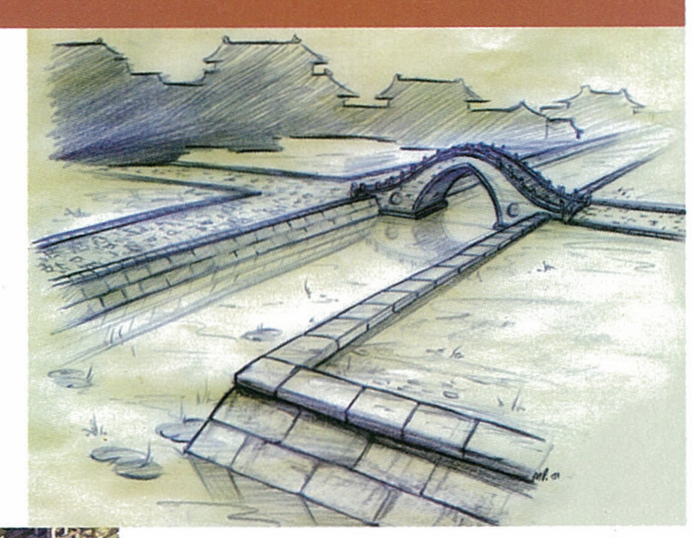


Le niveau de Feng Shui sera élevé si votre cité est construite de telle sorte que ses habitants vivent entourés de beaux bâtiments.

>Genre : Construction de Cités Antiques
>Éditeur : Sierra Entertainment
>Développeur : Impressions Games États-Unis
>Sortie prévue : Automne 2002
>Site Web : www.impressionsgames.com

# Emperor : Rise of the Middle Kingdom

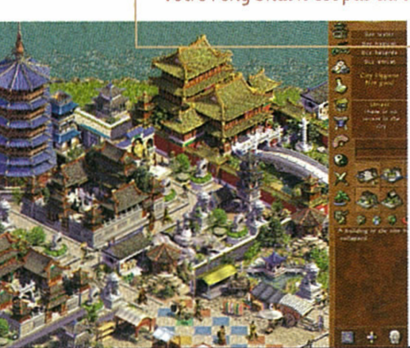
César, Pharaon, Zeus, Poséidon... Après avoir mis à toutes les sauces son sempiternel concept de « Construction de Cités Antiques », Impressions Games nous chope par surprise : Emperor ne se contente pas de transposer la même chose en Extrême-Orient. Attention les yeux : pour la première fois, il propose un mode multijoueur ! S'il a fait preuve d'innovation lors de la création de Lords of the Realm, de Civil War General ou encore de Caesar, Impressions Games s'est depuis quelques années enfoncé dans un train-train plutôt soporifique. Mais voilà qu'en quittant la Méditerranée, les développeurs d'Emperor semblent avoir abandonné leurs vieilles habitudes. Avec la Chine, tout change – enfin, toutes proportions gardées : sur le plan visuel, l'architecture chinoise permet au jeu de clairement se différencier de ses prédécesseurs.



Le commerce et l'industrie se fondent sur de nouvelles bases telles que le négoce de la soie. La science, en avance de 2 à 4 000 ans sur l'Occident (selon les domaines), offre une richesse à la fois nouvelle et en perpétuelle mutation. Les religions pratiquées, qu'il s'agisse du culte des ancêtres, du taoïsme, du bouddhisme ou du confucianisme, portent elles aussi leurs impératifs architecturaux. Et le Feng Shui, cet art de l'agencement des objets les uns par rapport aux autres pour générer des énergies positives, devra également être pris en compte pour la construction de la cité idéale.
Et pour la première fois, donc, Emperor offrira la possibilité de construire des cités en réseau, en mode Compétitif ou Coopératif. On pourra par exemple se fixer pour but commun de construire l'une des merveilles technologiques de la Chine (la Grande Muraille, le Grand Canal, l'Horloge Astronomique de Su Sung, etc.) ou d'atteindre une certaine densité de population. En compétitif, on s'entretuera allégrement pour la domination de toute la Chine, tout simplement, quitte à conclure des alliances commerciales ou à envoyer des espions récupérer des informations cruciales sur un rival. Ensuite, il ne restera plus qu'à se latter sur le terrain... en 3D temps réel ! Oui monsieur, comme je vous le dis : une vraie révolution.

Wanda

*Sauf que là, par exemple, si les yeux sont ravis par la beauté de ces somptueux palais, le niveau d'hygiène est assez lamentable. Du coup, l'un dans l'autre, votre Feng Shui n'est pas au top.*



# La revanche de Pearl Harbor

Sont contents, chez Microsoft. Ils ont réussi à vendre 124 000 Xbox au Japon en seulement trois jours de commercialisation. Par rapport à Sony ou Nintendo, c'est de la bibine (la PS2 s'est par exemple vendue à un million d'exemplaires en moins d'une semaine), mais c'est bien au-delà des prévisions de Billou, d'autant plus que sa console est vendue à un prix supérieur à ses concurrentes. Juste une petite bourde : certaines consoles se sont mises à rayer les CD et les DVD pendant la lecture. Microsoft a d'abord nié le problème en invoquant la « friction naturelle », mais a fini par le reconnaître au bout de 240 plaintes ; ils promettent maintenant de régler le problème rapidement.







# On prend les mêmes et on les pirate

GOD vient d'annoncer la mise en chantier de Tropico 2 : Pirate Cove. Comme les plus futés d'entre vous l'ont déjà deviné, c'est de la suite du célébrissime jeu de gestion de tyrans qu'on parle. Il y a trois mois, on avait testé le premier add-on de ce titre, développé par PopTop, qui rajoutait une flopée de missions et possibilités. Cette fois-ci, Tropico tombe dans l'escarcelle de Frog City pour un thème sensiblement différent. Tropico traitait de deux sujets : les gouvernements un tantinet abusifs et les îles tropicales. Ici, on reste en terrain connu puisqu'on va devenir les dirigeants d'une île caribéenne, mais au XVII[e] siècle. L'idée est donc d'incarner un chef de pirates et de s'occuper de tous les aspects inhérents à cette profession : échange d'otages, approvisionnement en mousquets, en sabres et en rhum, construction de tavernes ou arraisonnement de navires. Contrairement au premier jeu, l'accent sera mis sur le pillage et bien moins sur la production. Puisqu'on vous dit que les pirates sont de gros branleurs.

# Nouveau décret à la con

Aux congrès des États-Unis d'Amérique, au moment où je vous parle, on examine une proposition de loi nommée SSCA, pour Security System Standards and Certification Act. Le SSSCA, c'est une proposition de normalisation et de standardisation pour les appareils électroniques, informatiques, ainsi que les logiciels, afin de bannir les copies. Cela devrait toucher les produits les plus anodins comme les plus gros, afin de les empêcher totalement de pouvoir copier, graver, ou lire quoi que ce soit d'illégal. Il deviendrait quasiment impossible d'utiliser un PC monté pièce par pièce. Pour éviter le contournement de la loi, une commission se chargera de donner l'agrément aux constructeurs les plus dociles. Les autres ne verront pas leur produit commercialisé. Cette idée de loi vient du secteur du divertissement, la Fox et Disney en tête, qui n'en peut plus de voir ses productions se balader impunément sur le Net. Enfin, espérons avec tout ça que si la loi passe, des films tels que « Rush Hour 2 » ou « Chevalier » sortiront en DVD à un prix cohérent, à savoir bien en dessous de deux balles.

## Télex

*Microsoft annonce Dinosaur Digs, un add-on pour Zoo Tycoon qui remplacera les girafes et les lions par une soixantaine d'espèces préhistoriques.*



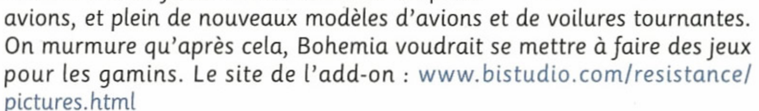
# Opération Flashpoint : que du prometteur







Une grosse confusion, joyeusement entretenue par Bohemia Interactive, a jeté le doute sur la nature d'Independence Lost et de Resistance, deux éléments qui concernent Opération Flashpoint. Une partie du mystère vient d'être levée avec l'ouverture de la webpage sur Resistance : il s'agit tout bonnement de l'add-on permettant de jouer un paysan armé affrontant les hordes bolcheviques (quelques années avant la période décrite dans Flashpoint et Red Hammer). On incarnera ainsi le chef des insurgés en révolte contre l'invasion soviétique de l'île de Nogova. Donc, au programme, une nouvelle carte (100 km² remplis à fond de détails et de types de terrains différents) avec des villes qui semblent bien plus grosses que dans les autres régions du jeu (et construites avec des bâtiments bien plus complexes), ainsi que de nouvelles armes et véhicules. Le rendu des paysages devrait aussi se voir amélioré à cette occasion. Quand à Independence Lost, on se perd en conjectures. Aux dernières nouvelles, on aurait affaire à un nouveau jeu, peut-être une simulation d'hélico. Il est vrai que les seuls screens à avoir filtré laissent entrevoir un porte-avions, et plein de nouveaux modèles d'avions et de voilures tournantes. On murmure qu'après cela, Bohemia voudrait se mettre à faire des jeux pour les gamins. Le site de l'add-on : www.bistudio.com/resistance/pictures.html



# Y en a qui vont coller des gommettes

La protection des CD musicaux contre la copie est l'un des plus gros enjeux en ce moment pour l'industrie de la musique. Karen DeLise, une consommatrice de base, était tellement dégoûtée de voir que le CD qu'elle avait acheté ne se lisait pas sur son ordinateur, qu'elle a fait un procès contre les auteurs de la protection et les distributeurs du compact disc. Elle a remporté le procès et la loi contraindra désormais les CD protégés à se faire connaître au moyen d'une étiquette. Jusqu'ici, les CD verrouillés contre la copie sortaient dans le plus grand secret et se manifestaient le plus souvent en foirant comme des merdes à la lecture. Une solution bon marché pour les éditeurs pourrait consister à coller ces fameuses étiquettes d'une façon systématique sur tous les CD vendus. Qui sait, peut-être que les gens sont vraiment des cons.




# Pourvu qu'on lui accorde une bourse

Un élève d'un lycée du Pays de Galles a été exclu pour avoir monté un site pornographique sur le Net. Il a quinze ans, ce qui augure déjà d'une profonde connaissance de la nature humaine et d'une jolie carrière qui s'ouvre devant lui en tant que chef d'entreprise. Six autres élèves sont impliqués dans le scandale qui a été découvert par le professeur principal, et là, j'ose vraiment pas demander comment ou sous quelles circonstances louches.

# Pertes sèches

Deux milliards, oui ma bonne dame, deux milliards de dollars : c'est la somme colossale qu'aurait fait perdre le piratage à l'industrie américaine du jeu vidéo en 2001, selon l'association regroupant les principaux éditeurs du pays (Electronic Arts, Microsoft, Activision...). Ça représente un tiers du chiffre d'affaires du secteur. À qui la faute ? À tous ces vilains pays qui ne font rien pour empêcher la production massive de copies illégales. Dans cette liste d'une cinquantaine de noms, on trouve en tête la Chine, la Corée, Vélizy et quelques anciens membres du Pacte de Varsovie. Autant de pays dans lesquels l'armée américaine devrait intervenir avant 2010, mais bon, cette fois-ci, ce sera vraiment pour une bonne cause.

*Télex*

*Nos amis d'In Utero (Evil Twin, l'ombre de Zorro) ont déposé le bilan en mars. C'est étrange, ils faisaient pourtant des jeux avec Cryo.*




# Et si ça fuit ?

Hitachi sortira, au troisième trimestre 2002 et au Japon uniquement, le premier ordinateur portable refroidi par eau. Le principe est le même que pour les boîtiers des overclockeurs de l'extrême : une plaque en acier inoxydable est posée directement sur le processeur, l'eau circule à l'intérieur à travers un serpentin, elle capte la chaleur puis la dissipe à l'extérieur en passant dans un radiateur placé derrière l'écran du Notebook. Ça fonctionne bien sûr en circuit fermé avec une petite pompe, ça ne demande que très peu d'entretien, c'est totalement silencieux et, selon Hitachi, ça ne dégradera ni la puissance, ni l'autonomie de l'appareil. D'ailleurs, il est vraiment temps que le refroidissement à eau se répande sur tous les PC, sinon il faudra des turbines d'avion de chasse pour refroidir les prochains processeurs.

Ça paraît un peu vide pour le moment, mais les courses devraient accueillir 14 concurrents dans la version finale.






Quoi de neuf au pays des TOCA ? Bah, un quatrième épisode prévu pour le mois de juin prochain. Les développeurs du « Juice Studio » nous ont habitués à des productions de qualité avec TOCA 1 et 2 (le troisième épisode fut une exclusivité PSone) et cette fois ils misent en plus sur l'originalité… Boudiou, un jeu de caisses original ? C'est possible ça ? Il faut croire.
En fait, tout est parti d'une envie assez simple : permettre au joueur d'incarner un pilote, et non une caisse… Cela a bien évidemment impliqué la création d'un héros : Ryan McKane, mais aussi d'un véritable scénario, de personnages secondaires, etc. Le jeu de caisses « dont vous êtes le héros », en somme. Vous progresserez ainsi de championnat en championnat pour faire monter le petit Ryan vers la gloire tout en enclenchant, selon votre progression, un tas de cut-scenes temps réel qui vous plongeront dans sa vie. Le mec a par exemple un frangin super-relou qui évolue au plus haut niveau et n'arrête pas de le charrier. Il a également craqué sur la fille de son coach… De la même manière, vos adversaires ne seront plus de simples noms dans un tableau récapitulatif en fin de course, mais de vrais personnages modélisés qui auront tous une place plus ou moins importante dans l'histoire. Leur personnalité influera bien évidemment sur leur façon de piloter. Vous vous ferez de véritables ennemis, ce qui devrait avoir pour effet de vous impliquer encore plus dans les courses et donner beaucoup de personnalité au jeu. Notez enfin à ce sujet que l'écriture du script et la mise en scène ont été confiées à des spécialistes de l'industrie du cinéma (parmi les références, les développeurs nous ont parlé de Jour de Tonnerre, ou encore The Fast and The Furious ; oh, mon Dieu…). Voilà qui devrait apporter un peu d'air frais au genre… Cela dit, en dehors de ça, il y a bien évidemment un vrai jeu, rassurez-vous. Vous n'avez peut-être pas connu le troisième épisode sur PSone (WTC), mais sachez que le gameplay se rapprochera beaucoup plus de ce dernier… Comprenez par là qu'on passe d'un aspect simulation super-intolérant (mais tellement

>Genre : Course auto >Éditeur : Codemasters
>Développeur : Juice Studio >Sortie : Juin 2002

# TOCA Race Driver




La modélisation des caisses est d'excellente facture et la gestion des dégâts s'annonce très poussée.

Au total, le jeu comptera 38 circuits, 42 caisses et 13 championnats réels.

Un mode online sera bien entendu de la partie.

jouissif) à quelque chose de plus souple, de plus arcade. La version à laquelle nous avons pu jouer l'était malheureusement beaucoup trop, mais les développeurs se sont voulus rassurants en annonçant un mode Réaliste, applicable à différents paramètres, comme par exemple le grip des pneus sur les différentes surfaces. Quant au système de dégâts sur les caisses, qui avait en partie fait le succès des premiers épisodes, il fera bien entendu son come-back dans une version plus aboutie que jamais… Bon, il n'était pas entièrement implémenté sur cette version, mais en gros vous pourrez déformer chaque partie de la carrosserie, péter les vitres, éclater les pneus, fausser la direction, perdre des pièces comme le pare-chocs ou le capot… Bref, on leur fait confiance là-dessus. La réalisation ne devrait pas non plus faire défaut au titre, qui s'en sortait déjà très bien sur un PIII 500 MHz monté d'une GeForce2.
Voilà, vous en saurez sûrement plus le mois prochain, lorsqu'on aura enfin mis la main sur le premier code Preview. En attendant, ça s'annonce vraiment pas mal.

Julo





# Moto GP

>Genre : Moto >Éditeur : THQ
>Développeur : Climax >Sortie Prévue : Juin 2002

Moto GP est à la base un classique de la console. D'ailleurs, son arrivée sur PC est uniquement due à son exportation vers la Xbox ce qui, n'en déplaise à certains, sera vraisemblablement souvent le cas. D'emblée, on peut déjà être sûr que la jouabilité est à un milliard d'années lumière de Superbike. Ici, tout est orienté vers une conduite arcade qui fera frémir les vieux roublards que sont le père Fishbone et le vieux Ta Race. Cependant, pour un type de jeu que l'on n'a pas l'habitude de voir sur PC, il faut avouer que Moto GP s'en sort plutôt pas mal. Techniquement, les développeurs de Climax annoncent tout de suite la couleur : le jeu est optimisé GeForce3. Petite bécane, s'abstenir. Le titre sera réservé aux config' de bourgeois, point barre. Il y a un éclairage dynamique de bonne facture, les projections des ombres des motos et des décors sont parfaites, elles se déplacent dans les virages selon la position du soleil… Quant à la modélisation du bitume, elle utilise une technique que l'on n'a pas souvent l'occasion de voir. À première vue, cela ressemble à du bump-mapping de base, mais en fait, il s'agit de Multipass Texturing. Une méthode qui, d'une certaine manière, permet de superposer plusieurs textures sur un polygone afin de lui donner un relief encore plus naturel. À pleine vitesse, on ne le voit pas forcément, mais lorsque la moto est au ralenti, c'est carrément impressionnant. Outre cela, on retrouve quelques effets de base qui apparaissent ponctuellement. Par exemple, lorsque la moto dépasse les 150 km/h en ligne droite, on admire un motion-blur du plus bel effet. Effectivement, c'est très esthétique, mais on se demande quelle en est l'utilité. Enfin moi, ce que j'en dis…




Pour ce qui est de la conduite, c'est définitivement très arcade. Ça va vite et les virages se prennent à fond les ballons. Il n'y a aucun dégât physique sur la moto pas plus que d'usure des pneus (alors que l'on passe son temps à déraper). D'autre part, on n'a pas à se soucier d'une quelconque perte d'adhérence qui entraînerait la chute, sauf en cas de collision avec un adversaire. De plus, il n'y a aucune gestion de la mécanique. Enfin bon, il y a bien des points que l'on gagne en cours de jeu et qu'il faut attribuer à certaines catégories de la moto (stabilité, freinage, vitesse maximale et accélération), mais ce n'est pas ça qui va combler les amateurs de mécanique façon GTI Touch ! Cela dit, pour ajouter un minimum de finesse dans le pilotage, ceux qui le souhaitent peuvent utiliser indépendamment les freins avant et arrière pour prendre les virages en jouant avec les dérapages de la moto. Sinon à part ça, c'est wheeling et burn-out à profusion ! Licence oblige, tous les pilotes ainsi que les différents circuits de la discipline sont présents, on pourra donc choisir d'incarner Kenny Roger ou ce poseur de Valentino Rossi. À retenir aussi, le mode multiplayer qui permettra de bonnes grosses joutes à plusieurs à travers la toile. Ouais, je sais, c'est classique…

Angel




Pour des pin up, les gonzesses sont gaulées bizarrement…




Des flèches vous indiquent le type de virage que l'on approche.

# Ainsi SWAT-il

Duel de flashbangs entre Ubi Soft et Sierra : le premier annonce un nouveau Rainbow Six (nous vous en parlons en détail quelque part dans cette rubrique) et le second dévoile SWAT 4. Encore un beau match en perspective entre les frères ennemis du contre-terrorisme sur PC. SWAT 4, qui sera appelé Urban Justice, se déroulera toujours à Los Angeles, au milieu des guerres de gangs, des prises d'otages et des cambriolages de bijouterie. Le gameplay devrait être à peu près le même que SWAT 3, c'est-à-dire un chouïa plus arcade que les titres de Red Storm. Mais nous aurons droit à des mouvements supplémentaires (on pourra par exemple filer des coups de crosse aux bandits pour les neutraliser), un système d'ordre plus évolué et un graphisme encore plus riche grâce au nouveau TakeDown Engine, capable d'afficher 5 000 polygones par perso. Le jeu est en développement depuis déjà deux ans, et il devrait arriver quelque part avant la fin de l'année.




## Son âge ? 29 ans

(Source annanova.com) On a des personnes très atteintes dans le monde du PC, mais parfois, les consoleux touchent les abysses. C'est ainsi que Dan Holmes, un gros fan de la PS2, a claqué plus de 70 000 francs en jeux pour nourrir sa console. Et il est vrai que les jeux PlayStation 2, ce ne sont pas les moins chers au monde. Tous les jours, il s'adonne pendant plusieurs heures à son passe-temps, ce qui me paraît tout à fait normal. En revanche, toute cette apparence de normalité s'écroule quand il proclame avoir tenté de se marier plusieurs fois avec sa console (mais les vilains curés réactionnaires ont refusé). Heureusement, il vient de changer son nom en « PlayStation 2 ». Réaction polie de Sony : « Cela montre une énorme loyauté. » Au Japon par contre, une étude a découvert qu'un joueur sur sept souffre de problèmes de santé et qu'il est très dangereux de jouer plus d'une heure par jour. Oui, mais bon, ils sont pas méchants, ils disent juste ça parce qu'ils n'ont jamais joué à Arx.

« Citez un moment inoubliable de vos parties de jeux vidéo. » Cette question posée par un site web a obtenu des réponses surprenantes qui nous font faire un méga bond dans le passé. À la quatrième place de ce Top 10, on trouve « S'être fait chasser par le tyrannosaure dans Tomb Raider », mais aussi « Réussir Tetris » ou encore « Terminer Sonic ». À la première place, et c'est assez touchant, arrive Lemmings, avec comme meilleur souvenir le fait de faire exploser tout le troupeau de bestioles hirsutes aux cheveux verts fluos grâce au « Nuke ». Une excellente punition pour ces sales petits putois récalcitrants.

## SouVenirS, souVenirS !

## Télex

*Doug Church, le créateur de Ultima Underworld et System Shock, a été embauché par son bon copain Warren Spector chez Ion Storm Austin. Il devrait bosser sur Thief 3, vu qu'il a participé au développement des deux épisodes précédents.*

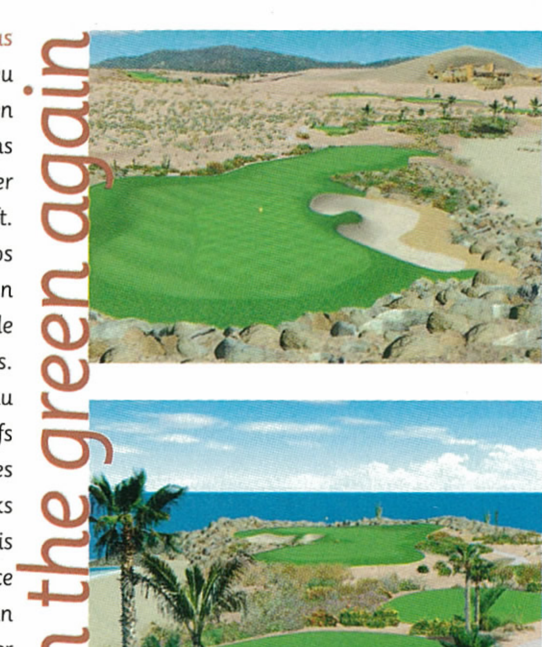


ENGINEERING ALIMENTAIRE

L'activité imbécile du mois de nos amis les hackers est d'espionner les sociétés financières du cœur de Londres pour intercepter les transmissions via les ondes radio. Nombre d'entreprises ont en effet craqué pour ces réseaux d'ordinateurs communiquant entre eux via des ondes radio plutôt que par des RJ-45 toutes pourries dans lesquelles Porchia, cette secrétaire rousse totalement idiote, n'arrête pas de se prendre les pieds. Donc, comme à la joyeuse époque du piratage par les VRP des réseaux téléphoniques, ils se baladent en caisse dans les rues de la city, espérant capter des trucs juteux, même s'il est plus que probable qu'ils ne soient pas équipés cérébralement pour y comprendre quelque chose. Toujours est-il que, pour une fois, le high-tech rejoint le old-tech puisqu'ils utilisent en guise d'antenne des tubes métalliques de Chipsters (bon, pas cette marque précisément, mais c'est l'idée). Maintenant, imaginez des jeunes boutonneux rouler tous phares éteints dans leurs bagnoles d'où sort à moitié une boîte de chips. Voilà, l'expression que vous recherchez est bel et bien « comme des cons ».

## On the green again

Comme tous les ans, Microsoft nous prépare une nouvelle version de son jeu de golf Links. L'édition 2003 sera bien évidemment développée par les anciens de Access Software, qui se sont fait gober depuis par la division Jeux de Microsoft. Sur cette nouvelle mouture, le gros changement devrait concerner l'abandon des golfeurs en vidéo digitalisée pour de beaux modèles 3D bourrés de polygones. À part ça, on devrait trouver un nouveau système pour mieux lire les reliefs du green, plus quelques autres petites améliorations mineures. Bref, Links évolue lentement mais sûrement. Mais lentement quand même. Non, parce qu'on voudrait vraiment un fairway un full-3D sur lequel on pourrait se balader en petite voiturette… C'est dingue ça, il joue pas au golf, Billou, ou quoi ?!



## Le REVIVAL de l'extrême

Ubi Soft nous prépare un grand revival Myst puisqu'on va avoir droit à une jolie compilation des trois jeux dans un pack collector. Ce dernier inclura Myst (sorti en 1993 sur Macintosh et développé sur cet horrible « soft » qu'était Hypercard), Riven, millésime 1997, qui avait scotché Casque Noir pendant une bonne semaine, ainsi que le petit dernier, Myst III : Exile, sorti il y a un peu moins d'un an. On devrait le trouver aux États-Unis à la fin du mois pour un peu plus de 30 dollars.



## Le cataclysme est prévu pour 2005

Erkki Liikanen - c'est un commissaire européen - vient de lancer un avertissement : il a fait ses petits calculs, et d'ici 2005, Internet ne pourra plus supporter l'augmentation du nombre de machines connectées.
Le protocole utilisé actuellement, IPv4, n'accepte « que » deux milliards d'adresses uniques sur le réseau. Il faudrait donc passer rapidement à IPv6 pour éviter la saturation complète. Problème, cette évolution sera coûteuse pour les opérateurs de télécommunication, et ils ne semblent pas prêts à investir des sommes faramineuses là-dedans vu la situation du marché. Pas grave, on reviendra au Minitel.

## Télex

*Comme tous les ans, la Fondation Hachette offre une bourse de 25 000 euros à 5 jeunes créateurs numériques (journaliste, créateur vidéo, cyber-écrivain, webmaster et infographiste) pour réaliser un projet. Dossier d'inscription au www.fondation-hachette.org*

## LE JEU DU « c'est pas moi, c'est lui »



L'offensive légale contre l'échange illégal de fichiers musicaux sur Internet s'intensifie. Il faut dire que, ces derniers mois, des rapports très sérieux n'émanant pas forcément des industriels de la musique font état de graves manques à gagner, tant pour les éditeurs que pour les artistes. Du coup, après Napster, les juges ont une bonne dizaine de softs d'échanges de fichiers auxquels ils peuvent s'attaquer. Les premiers à y passer sont les moins futés d'entre eux. Par exemple, ceux qui hébergent une liste globale de serveurs, comme Morpheus, dont la seule défense a été de dire que la Justice ferait mieux de s'attaquer aux utilisateurs de leur logiciel qu'à eux. Juste après, ils ont tenté de palabrer pour faire annuler les charges mais ont été déboutés par le juge qui, loin d'être inculte, et même plutôt high-tech, a déclaré : « Je voulais moi-même voir comment Morpheus marchait, je l'ai essayé et il fonctionne très bien. J'ai obtenu de la bonne musique. » Il leur fera donc la peau le 30 septembre prochain.

# HAEGEMONIA
# LEGIONS OF IRON

GENRE
**Stratégie/ Tactique**

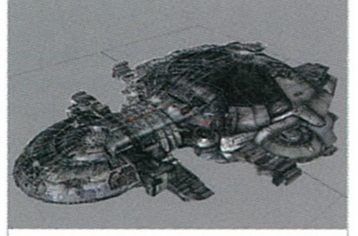
ÉDITEUR
**Cryo**

DÉVELOPPEUR
**Digital Reality**

SORTIE PRÉVUE
**Mai 2002**

Après leur expérience acquise sur Imperium Galactica I et II, les développeurs hongrois de Digital Reality reviennent en force grâce à Haegemonia. Comme ses prédécesseurs, ce dernier se présentera comme jeu de stratégie/gestion, le tout appliqué à de la politique interplanétaire, qu'elle soit pacifique ou belliqueuse. Haegemonia : Legions of Iron nous plongera vers l'année 2134, date à laquelle l'espèce humaine se déchire dans un conflit larvé entre les forces de la Terre et celles de la colonie de Mars. L'histoire nous poussant, à grands coups de progrès technologiques, vers les frontières de notre propre galaxie, les forces humaines ennemies se retrouveront alors vite confrontées à une espèce extraterrestre agressive et à l'appétit féroce.
Haegemonia reprendra des principes de gameplay déjà rencontrés dans Imperium Galactica II. Ainsi, non seulement on devra commander sa petite flottille de croiseurs prêts à balancer leurs pruneaux sur les vaisseaux des autres, mais en plus, on devra gérer ses ressources, ses planètes et sa politique diplomatique. Il va sans dire que dans ce dernier aspect du jeu, on aura le droit d'user d'espions, de saboteurs et de terroristes.
Mais Digital Reality ne se cantonnera pas à un simple remake des Imperium Galactica, puisque cette fois ils nous annoncent qu'il faudra aussi faire avec l'astrophysique locale : nébuleuses, champs d'astéroïdes ou encore, plus risqué, trou noir. Toujours en quête d'un gameplay complet, le développeur nous promet un jeu en réseau pouvant compter jusqu'à 16 joueurs, en Deathmatch ou en Coopératif. Pour le peu qu'on a pu en voir, le jeu est juste somptueux, et ce n'est rien de l'écrire.
On attendra le test pour voir si son ramage est à la hauteur de son plumage, mais jusqu'à présent, le gameplay est plus que correct dans les Imperium Galactica que Digital Reality a développé. On est tenté de dire que l'éditeur Cryo a trouvé là une bonne recrue.

*Pete Boule*



Le design des vaisseaux est très poussé. Les plus gros d'entre eux ont des parties mobiles, ce qui contribue à leur donner un certain gigantisme.




On ne sait pas encore comment vont être gérés les objets célestes et les planètes et, de fait, comment seront gérées les ressources planétaires.



GENRE
Économie stratégique en temps réel

ÉDITEUR
Infogrames

DÉVELOPPEUR
Ascaron Software

SORTIE PRÉVUE
Mai 2002

# PATRICIAN II

En voilà, un jeu d'actualité ! Ça parle même d'économie et d'élections, c'est dire... Bon, le truc, c'est que pour la circonstance, ça se déroule au XIVe siècle, à l'époque où les gens n'avaient pas d'ordinateurs, de courtiers en Bourse, ou encore d'économie capitaliste à la mords-moi-le-nœud... Quoique.
Toute l'action se déroule dans un contexte de liens économiques entre plusieurs villes portuaires de cette Europe du Nord qui s'étend des Pays-Bas à la Scandinavie.
On devra gérer une petite compagnie de navires, et évidemment, il faut faire sans la Net-économie et le voyage en Concorde, ces derniers gadgets n'étant alors pas d'actualité. L'intérêt sera donc d'anticiper les besoins des différentes populations de la région hanséatique et d'affréter suffisamment tôt sa petite flottille commerciale afin de répondre à la demande avant tous ses concurrents. Ainsi, non content de se taper de la gestion de stocks de marchandises et de montrer un peu de génie dans les décisions prises dans cet océan d'offres et de demandes, on devra aussi assurer la construction de ses navires ainsi que l'enrôlement de son personnel commercial et marin. Histoire de corser un peu tout ça, il faudra évidemment se préoccuper des pirates de haute mer et de l'entretien de ses comptoirs et chantiers navals. Mais on sera également confronté à une multitude d'événements locaux allant de l'élection du maire de la ville (titre auquel le joueur peut aspirer et qui peut représenter un but majeur dans les campagnes proposées) au mariage d'intérêt proposé par un voisin concurrent, en passant par la peste, la famine ou encore la guerre avec le pays d'à côté.
Techniquement, ça se présente en 2D, à la façon d'un jeu de gestion plutôt mignon.
Le tout est animé avec soin, et même si c'est en 2D, la qualité de l'affichage devrait être à la hauteur des cartes graphiques dernier cri de nos PC. Le seul truc qui titille un peu le testeur qui sommeille en moi, c'est l'approche de l'interface qui me semble un peu trop étrange pour servir convenablement le jeu.
En attendant le test, il faut savoir que Patrician II sera jouable en réseau, à raison de parties de 8 joueurs.

Pete Boule



Les routes maritimes pourront être modifiées. Option très utile en cas de gros temps.

On pourra aussi observer les effets des conditions climatiques.



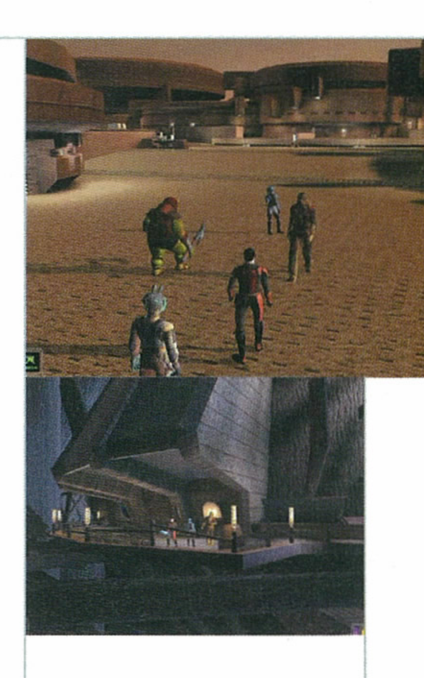
Lors des phases de navigation, une carte affichera les besoins et les productions de chacune des villes portuaires, ainsi que la présence de tous les pirates voguant dans le coin.





A SPRINGFIELD, C'EST LA FÊTE DE LA MUSIQUE ET DU CINÉMA EN DVD !
Les Simpson "MUSIC"
Les Simpson "MUSIC"
Homer a branché sa guitare, les Rolling Stones n'ont qu'à bien se tenir !
En bonus : le monde merveilleux d'OTTO
REPORTAGE INÉDIT OTTO
Également disponibles en VHS
Les Simpson FILM FESTIVAL
Quand les Simpsons s'attaquent au 7ème Art c'est toute la profession qui trinque !
En bonus : Qui est Troy McClure ?
REPORTAGE INÉDIT AVEC TROY McCLURE
Les Simpson FILM FESTIVAL
FUTURAMA
Pour l'achat de ces 2 DVD Simpson, recevez gratuitement* la VHS du pilote de FUTURAMA !
*participation aux frais de port : 4 €
The Simpsons™ & © 1992, 1993, 1996 and 2001 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved.
20th Century Fox Home Entertainment

LucasArts nous avait déjà présenté Knights of The Old Republic (KOTOR pour les intimes) il y a près d'un an, lors de l'E3 édition 2001, mais seuls quelques élus capables de maîtriser la Force et les attachées de presse avaient eu l'occasion de voir ce jeu. Pas de screenshots, peu de détails, KOTOR restait du côté obscur... Mais en ce doux mois de mars, LucasArts s'est enfin décidé à mettre en marche son rouleau compresseur marketing et vous trouverez donc sur ces pages les toutes premières photos d'écran du jeu. Allez-y, criez votre bonheur. KOTOR sera un jeu de rôle développé par Bioware, le studio de référence dans ce domaine. On leur doit quand même quelques petites choses sympas comme Baldur's Gate (et prochainement Neverwinter Nights). Le jeu se déroulera 4 000 ans avant le premier film Star Wars, pendant l'âge d'or de la République. Dark Vador n'était même pas encore un spermatozoïde dans les bourses de grand-père Skywalker, mais déjà, la guerre faisait rage dans cette galaxie lointaine, très lointaine.





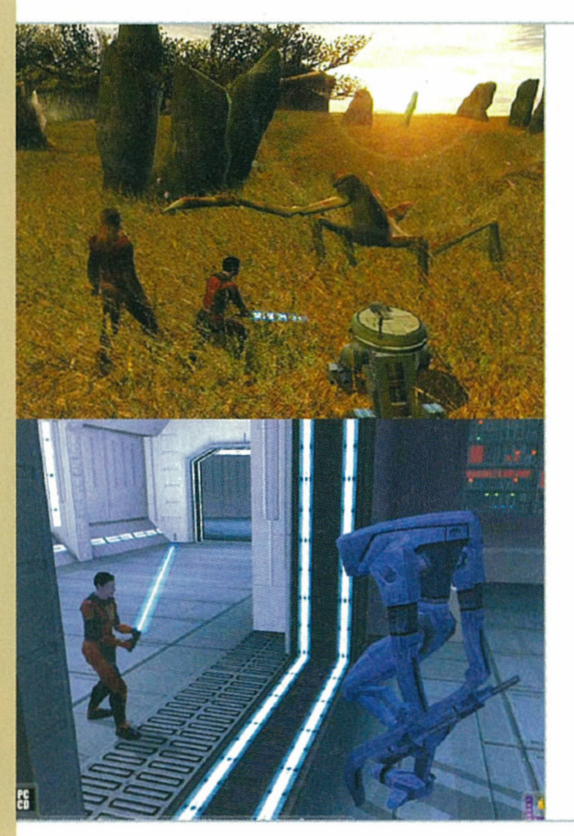
GENRE
**Jeu de rôle**

ÉDITEUR
**LucasArts**

DÉVELOPPEUR
**Bioware Corp**

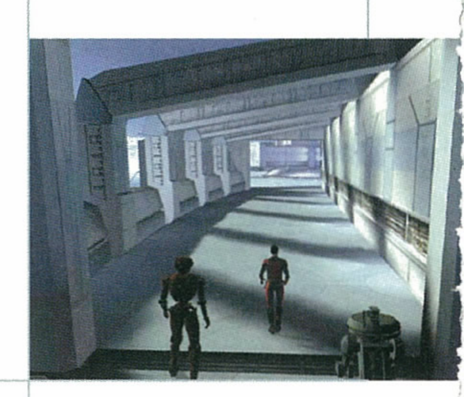
SORTIE PRÉVUE
**Début 2003**

# Star Wars : Knights of The Old Republic



Les chevaliers Jedi affrontaient les ignobles Siths et c'est ce conflit qu'on va devoir régler dans le jeu, en se mettant à la tête d'une équipée pouvant comprendre jusqu'à trois personnages de n'importe quelle espèce, que ce soit un humain, un droïde, un wookie, un twi-lek...
L'aventure s'étalera sur dix mondes différents. Certains seront créés spécialement pour le jeu mais d'autres seront déjà connus des fanatiques du sabre laser qui se gavent des bouquins de Timothy Zahn : Tatooine, Korriban, Kashyyyk, l'Académie Jedi de Dantooine...
Le gameplay devrait évidemment être marqué de la patte Bioware, avec en plus quelques phases d'action comme du pilotage de swoop-bike (les motos volantes qu'on a vu slalomer dans la forêt d'Endor durant Le Retour du Jedi) ou du ball-trap d'ennemis aux commandes d'une tourelle laser.
Knights of The Old Republic sortira sur Xbox à l'automne 2002, puis sur PC début 2003.
Ah les rats.

*Kika*



Les cartes s'enrichissent de nouvelles animations comme les nombreux sorts à découvrir.



GENRE
**Stratégie**

ÉDITEUR
**Arxel Tribe**

DÉVELOPPEUR
**Strategy First**

SORTIE PRÉVUE
**Avril 2002**





Les cartes de combat ont évolué afin d'offrir une meilleure immersion par un graphisme plus impressionnant.




# DISCIPLES 2

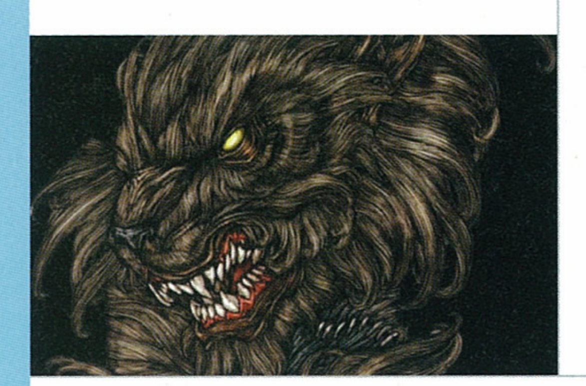


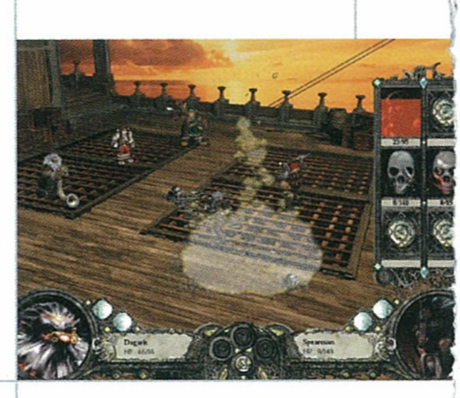
Les interventions des héros ennemis provoquent le joueur pour lui faire commettre des erreurs.

Alors que le premier Disciples vient à peine de sortir en France, voici la suite qui nous arrive et, cette fois, pratiquement sans aucun décalage avec la sortie aux États-Unis. Qu'allons-nous trouver de nouveau dans ce second épisode ? Il semble bien que la plupart des efforts aient été portés sur le graphisme et l'enveloppe du produit. La résolution se révèle beaucoup plus fine que dans le premier volet, de nombreuses animations ont ainsi été ajoutées et on retrouve les mêmes unités complètement relookées. La musique a aussi été retravaillée pour développer un réel souffle épique. Reste à vérifier si le contenu a été enrichi. Pour l'instant, on peut juste apprécier la présence des quatre campagnes différentes, en fonction de la nation choisie et des nombreux upgrades qui paraissent accessibles. En revanche, les combats se dérouleront toujours avec six unités maximum par troupe et la magie utilise le même procédé de sorts à lancer avant le combat sur l'adversaire lui-même ou sur la carte.

L'interface s'est transformée pour proposer un aspect plus attrayant. Du coup, malgré une apparence flatteuse, on risque de découvrir une suite possédant les mêmes défauts que son prédécesseur, même si une scénarisation plus poussée des missions suggère un background beaucoup plus riche. Peut-être que l'I.A. qui, nous assure-t-on, procurera un gameplay dynamique, offrira une dimension plus importante au jeu et une immersion plus réussie que la précédente ?

*Kika*





La référence est de retour

# COMANCHE 4



## RAH-66 COMANCHE, *retour en action*

- >> *Des graphismes et des environnements au réalisme jamais atteint*
- >> *Un éditeur de mission pour une durée de vie illimitée*
- >> *Quatre modes multijoueur - en LAN ou en vous connectant sur NovaWorld™*
















www.novalogic.com www.ubisoft.fr





La caméra poursuite, comme les nombreuses autres caméras, vous autorisera à admirer les performances de votre locomotive préférée sous tous les angles.

# TRAINZ

Aussi surprenant que cela puisse paraître, Train Simulator de Microsoft a connu un succès débordant largement le cadre du public intimiste du modélisme ferroviaire. Aussi, s'engouffrant dans la brèche, Trainz vous propose un autre simulateur tout aussi complet, prêt à faire chavirer vos cœurs de ferrovipathes.
Admirateurs de longue haleine de la toute première locomotive diesel, vous avez rêvé de lui faire parcourir les grandes lignes de France et de Navarre ? Arrêtez-vous là, Trainz réalisera vos rêves les plus débridés. Son éditeur, prévu pour être associé à un logiciel de création de textures, vous permettra de concevoir des reproductions exactes de régions, bâtisses et dénivelés compris.
Sa prise en main immédiate, avec ses différentes qualités de zoom, devrait satisfaire les joueurs les plus pointilleux.
Une encyclopédie mise à jour régulièrement par Internet offrira d'observer en 3D, sous tous les angles, l'ensemble des locomotives du monde avec leur fiche technique. Enfin, le fin du fin, la conduite par boîtier interposé ou en vue interne vous entraînera à contrôler le comportement de votre convoi comme un véritable chauffeur avec, en prime, les interventions sur les aiguillages.
Déraillement pour cause de vitesse excessive, cliquetis des rails, klaxon de votre bête… non, vraiment, il ne manque plus que les vaches pour vous regarder passer.

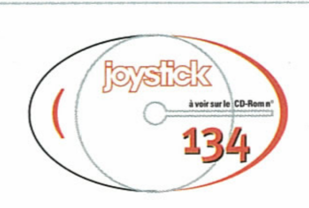
**Kika**

GENRE
**Simulation**

ÉDITEUR
**Arxel Tribe**

DÉVELOPPEUR
**Strategy First, Auran**

SORTIE PRÉVUE
**Avril 2002**






L'éditeur s'utilise avec une facilité déconcertante. Réunissant de nombreuses options, il devrait même vous proposer un logiciel pour créer vos propres textures.

L'encyclopédie ne laisse rien de côté. Si pour l'instant elle paraît incomplète, elle s'enrichira petit à petit, au fil des mois.







Pour tout savoir à tout moment sur tous les jeux !

# micromania.fr

LE SITE QUI DONNE LA PAROLE AUX JOUEURS

*Vous avez aimé (ou détesté) un jeu ?*

Donnez votre avis, votez, laissez vos commentaires !

*Vous voulez acheter un jeu ?*

Venez consulter les avis des testeurs et des autres joueurs !

Réservez vos jeux dans votre Micromania ou sur micromania.fr



# MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

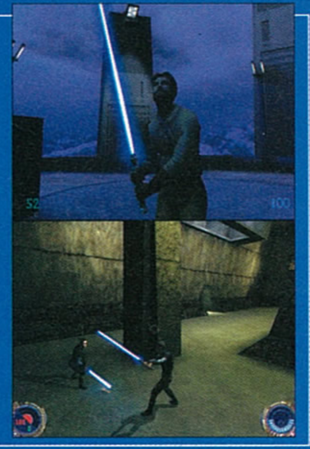





Fini la routine, le stress au travail, et le mode de vie métro, boulot, dodo. Les Sims prennent du bon temps ! Offrez des moments inoubliables à vos Sims en prenant des vacances en famille : emmenez-les passer un week end à la plage, faites-les camper à la dure dans les bois et découvrir les pentes enneigées. Qu'ils embarquent pour une aventure familiale ou qu'ils se rencontrent pour une escapade romantique, vos sims ne s'ennuieront pas sur l'Ile des vacances !




Le jeu que tous les fans de la saga attendaient… Apprenez à dominer les pouvoirs et les dangers de la Force dans toute sa splendeur, des maps immenses aux graphismes exceptionnels fidèles à l'esprit du film, à jongler entre vos 13 armes (lasers, mines, sniper…) et 8 pouvoirs mentaux (attirer, repousser, guérir, accélérer…), 25 niveaux gigantesques à travers 9 planètes différentes, aventure solo scénarisée et modes multijoueurs décapants (Match à Mort, Combat au Sabre Laser, Capture du Drapeau…).



## Ouverture de 11 nouveaux Micromania !

**56 MICROMANIA LORIENT** NOUVEAU
C.Ccial K2 lorient - 56100 Lorient

**77 MICROMANIA BOISSENART** NOUVEAU
C.Ccial Melun Boissenart - 77247 Cesson
Tél. 01 64 19 00 36

**42 MICROMANIA ST-ÉTIENNE** NOUVEAU
C.Ccial Régional Centre Deux - 42100 St-Étienne
Tél. 04 77 80 09 92

**76 MICROMANIA GONFREVILLE L'ORCHER** NOUVEAU
C.Ccial Océane
76700 Gonfreville L'Orcher - Tél. 02 34 47 41 14

**56 MICROMANIA VANNES** NOUVEAU
C.Ccial Carrefour La Fourchaine - 56000 Vannes

**67 MICROMANIA HAUTEPIERRE** NOUVEAU
C.Ccial Régional Auchan Hautepierre - Place Maurois
67200 Strasbourg - Tél. 03 88 27 72 51

**49 MICROMANIA ANGERS GRAND MAINE** NOUVEAU
C.Ccial Grand Maine - 49000 Angers
Tél. 02 41 25 03 20

**37 MICROMANIA TOURS ST-PIERRE DES CORPS** NOUVEAU
C.Ccial Les Atlantes
37700 St-Pierre des Corps

**78 MICROMANIA CHAMBOURCY** NOUVEAU
C.Ccial Carrefour - RN 13 - 78260 Chambourcy

**50 MICROMANIA CHERBOURG LA GLACERIE** NOUVEAU
C.Ccial Cotentin - 50470 La Glacerie

**77 MICROMANIA VAL D'EUROPE** NOUVEAU
Espace Ccial International Val d'Europe
77711 Serris-Marne La Vallée
Tél. 01 60 43 03 88

### PARIS

75 MICROMANIA FORUM DES HALLES – Tél. 01 55 34 98 20
75 MICROMANIA RUE DE RENNES – Tél. 01 45 49 07 07
75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES – Tél. 01 42 56 04 13
75 MICROMANIA CENTRE SEGA – Tél. 01 40 15 93 10
75 MICROMANIA ITALIE 2 – Tél. 01 45 89 70 43
75 MICROMANIA GARE ÉOLE – Tél. 01 44 53 11 15
75 MICROMANIA GARE MONTPARNASSE – Tél. 01 56 80 04 00

### RÉGION PARISIENNE

77 MICROMANIA CLAYE-SOUILLY – Tél. 01 60 94 80 41
77 MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT – Tél. 01 60 18 19 11
77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE – Tél. 01 64 87 90 33
78 MICROMANIA VÉLIZY 2 – Tél. 01 34 65 32 91
78 MICROMANIA PARLY 2 – Tél. 01 39 23 40 90
78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN – Tél. 01 30 43 25 23
78 MICROMANIA PLAISIR – Tél. 01 30 07 51 87
78 MICROMANIA MONTESSON – Tél. 01 61 04 19 00
91 MICROMANIA LES ULIS 2 – Tél. 01 69 29 04 99
91 MICROMANIA ÉVRY 2 – Tél. 01 60 77 74 02
92 MICROMANIA LES QUATRE TEMPS – Tél. 01 47 73 53 23
92 MICROMANIA LA DÉFENSE 2 – Tél. 01 47 76 36 41
93 MICROMANIA BEL'EST – Tél. 01 41 63 14 16
93 MICROMANIA PARINOR – Tél. 01 48 65 35 39
93 MICROMANIA ROSNY 2 – Tél. 01 48 54 73 07
93 MICROMANIA LES ARCADES – Tél. 01 43 04 25 10
94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL – Tél. 01 45 15 12 06
94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE – Tél. 01 46 87 30 71
94 MICROMANIA CRÉTEIL SOLEIL – Tél. 01 43 77 24 11
94 MICROMANIA BERCY 2 – Tél. 01 41 79 31 61
94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY – Tél. 01 53 99 18 45
95 MICROMANIA CERGY TROIS FONTAINES – Tél. 01 34 24 88 81
95 MICROMANIA OSNY – Tél. 01 30 38 48 18

### PROVINCE

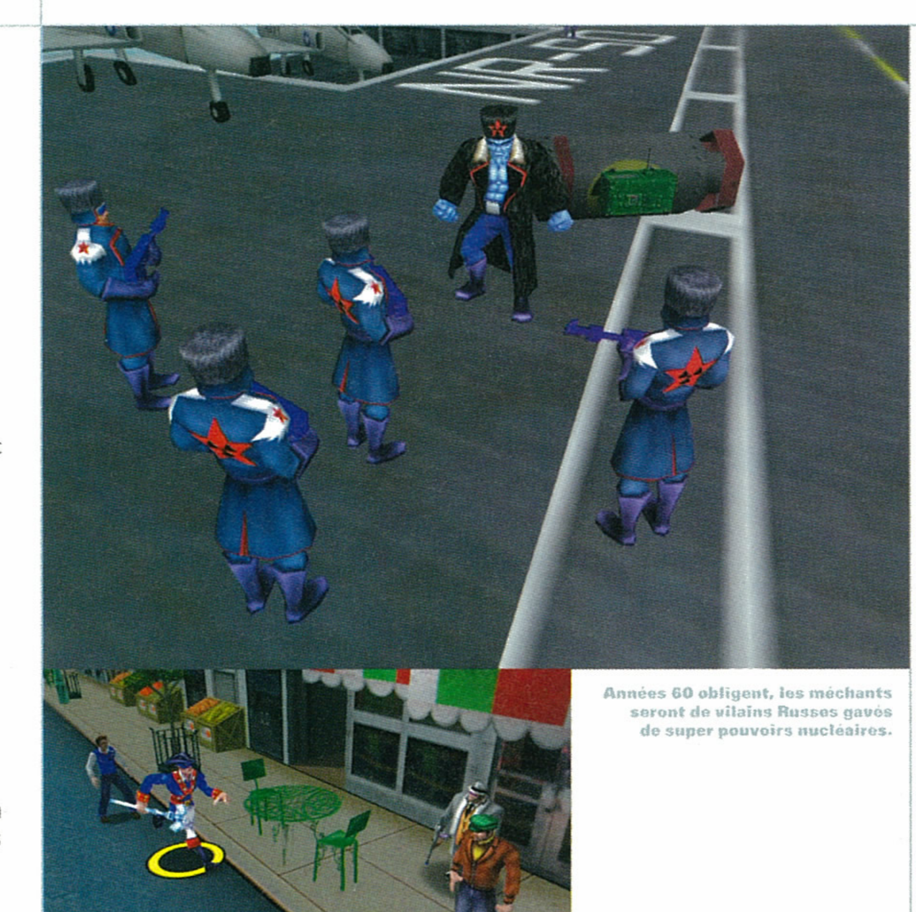
06 MICROMANIA ANTIBES – Tél. 04 97 21 16 16
06 MICROMANIA CAP 3000 – Tél. 04 93 14 61 47
06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE – Tél. 04 93 62 01 14
13 MICROMANIA CARREFOUR VITROLLES – Tél. 04 42 77 49 50
13 MICROMANIA AUBAGNE – Tél. 04 42 82 40 35
13 MICROMANIA LA VALENTINE – Tél. 04 91 35 72 72
13 MICROMANIA LE MERLAN – Tél. 04 95 05 33 45
14 MICROMANIA CAEN MONDEVILLE 2 – Tél. 02 31 35 62 82
21 MICROMANIA DIJON LA TOISON D'OR – Tél. 03 80 28 08 88
31 MICROMANIA TOULOUSE PORTET/ GARONNE – Tél. 05 61 76 20 39
31 MICROMANIA TOULOUSE LABEGE – Tél. 05 61 00 13 20
33 MICROMANIA BORDEAUX-LAC – Tél. 05 56 29 05 36
34 MICROMANIA MONTPELLIER POLYGONE – Tél. 04 67 20 09 97
36 MICROMANIA CHATEAUROUX – Tél. 02 54 27 44 40
44 MICROMANIA NANTES BEAULIEU – Tél. 02 51 72 94 96
44 MICROMANIA NANTES ST-SÉBASTIEN – Tél. 02 51 79 08 70
45 MICROMANIA ORLÉANS – Tél. 02 38 42 14 54
45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE – Tél. 02 38 22 12 38
49 MICROMANIA ANGERS – Tél. 02 41 25 03 20
51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL – Tél. 03 26 86 52 76
54 MICROMANIA NANCY – Tél. 03 83 37 81 88
57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT – Tél. 03 87 51 39 11
59 MICROMANIA RONCQ – Tél. 03 20 27 97 62
59 MICROMANIA LEERS – Tél. 03 28 33 96 80
59 MICROMANIA EURALILLE – Tél. 03 20 55 72 72
59 MICROMANIA LILLE V2 – Tél. 03 20 05 57 58
59 MICROMANIA VALENCIENNES PETITE FORÊT – Tél. 03 27 51 90 79
62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE – Tél. 03 21 85 82 84
62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT – Tél. 03 21 20 52 77
62 MICROMANIA BOULOGNE – Tél. 03 21 31 63 51
66 MICROMANIA PERPIGNAN PORTE D'ESPAGNE – Tél. 04 68 68 33 21
67 MICROMANIA STRASBOURG LES HALLES – Tél. 03 88 32 60 70
67 MICROMANIA ILLKIRCH – Tél.03 90 40 28 20
67 MICROMANIA SCHWEIGHOUSE – Tél.03 88 07 27 18
68 MICROMANIA MULHOUSE ILE NAPOLÉON – Tél.03 89 61 65 20
69 MICROMANIA ÉCULLY GRAND-OUEST – Tél. 04 72 18 50 42
69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU – Tél. 04 78 60 78 82
69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST – Tél. 04 72 37 47 55
69 MICROMANIA SAINT-GENIS – Tél. 04 72 67 02 92
72 MICROMANIA LE MANS LA CHAPELLE ST-AUBIN – Tél. 02 43 52 11 91
72 MICROMANIA LE MANS SUD – Tél. 02 43 84 04 79
74 MICROMANIA ANNECY ÉPAGNY – Tél. 04 50 24 09 09
76 MICROMANIA BARENTIN – Tél. 02 35 91 98 88
76 MICROMANIA DIEPPE – Tél. 02 35 06 05 15
76 MICROMANIA LE GRAND HAVRE MONTIVILLIERS – Tél. 02 35 13 86 98
76 MICROMANIA TOURVILLE LA RIVIÈRE – Tél. 02 35 81 16 16
76 MICROMANIA ROUEN – Tél. 02 35 88 68 68
76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER – Tél. 02 32 18 55 44
83 MICROMANIA MAYOL – Tél. 04 94 41 93 04
83 MICROMANIA GRAND-VAR – Tél. 04 94 75 32 30
84 MICROMANIA AVIGNON LE PONTET – Tél. 04 90 31 17 66
84 MICROMANIA AVIGNON SUD MISTRAL 7 – Tél. 04 90 81 05 40
86 MICROMANIA POITIERS CHASSENEUIL – Tél. 05 49 41 38 08

AVEC




*Écoutez **Groove Station** du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h et **GAGNEZ 5 JEUX** le mardi à 19 h 30 !*

A part un petit sursaut dans les années 80, les Comics n'ont jamais vraiment marché en France. En fait, je crois que c'est pas plus mal, parce que Pif et les Schtroumpfs, c'est quand même mieux. Dans le jeu vidéo non plus, les Comics n'ont jamais pris et là, c'est plus étrange. Quand on connaît le succès de ces BD parmi les teenagers américains, les mêmes qui achètent des PC et qui vivent dans la cave de leurs parents en étant persuadés que Marilyn Manson est un des plus grands génies de l'Histoire, on se demande ce que les éditeurs ont attendu avant que Electronic Arts ne décide de se lancer sur Freedom Force. Avant toute chose, signalons qu'une partie de l'équipe de ce jeu est composée d'anciens de System Shock 2, le précurseur de Deus Ex, développé à l'époque chez Looking Glass. C'est plutôt bon signe. Freedom Force nous a été présenté comme un titre se rapprochant un peu de Fallout Tactics. On dirigera une bande de super héros, dans le quartier de Manhattan modélisé en 3D, et la principale occupation consistera à combattre des super vilains. Les batailles se feront en temps réel avec la possibilité de faire une pause à chaque fois qu'on voudra donner un ordre, exactement comme dans les phases de combat de Baldur's Gate 2. Sauf qu'au lieu de donner des coups des sceptres, on pourra arracher des réverbères et taper les ennemis avec, leur jeter des voitures à la tronche



Années 60 obligent, les méchants seront de vilains Russes gavés de super pouvoirs nucléaires.

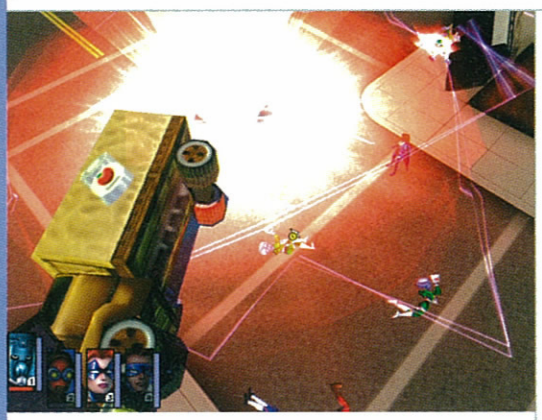
GENRE
**RPG Tactique**

ÉDITEUR
**Electronic Arts**

DÉVELOPPEUR
**Irrational Games**

SORTIE PRÉVUE
**avril 2002**

# FREEDOM FORCE



Le moteur physique de jeu permettra de raser des immeubles entiers ou de projeter des poids lourds dans les airs.

ou leur balancer un nombre impressionnant de super pouvoirs en deux clics de souris. Tout ça se fera avec des « Bonk ! » et des « Whoom ! » qui s'afficheront en surimpression à l'écran, comme dans la vieille série Batman, dans une ambiance très années 60. Le graphisme reprendra bien sûr l'esthétisme des Comics, avec des couleurs flashy de partout, et même si le moteur 3D n'a rien d'affolant, il devrait délivrer une animation parfaitement fluide et pourra afficher des effets sympas lors des combats.
Un des gros attraits du jeu pour les rares fans de Comics qui nous lisent sera la possibilité de créer de nouveaux super héros et de jouer avec durant la campagne solo. On pourra tout changer, de la couleur des collants à la résistance aux attaques mentales, et il sera même possible de créer de nouveaux pouvoirs, en choisissant le type d'attaques (par rayon, par projectile, par ondes…), la vitesse, l'aire d'effet et des dizaines d'autres paramètres. Bref, un rêve d'enfant qui devrait se réaliser pour tous ceux qui ont encore des posters du Surfeur d'Argent dans leur chambre.

*ackboo*





# COLLECTION STUDIO GHIBLI

## Un film fascinant et surprenant

Le jeune prince Ashitaka, attaqué par un sanglier sauvage possédé, part à la recherche du Dieu-Cerf, créature mythique régnant sur le monde animal. Il fera la rencontre de "Princesse Mononoké", jeune fille sauvage élevée par des loups...

Laissez-vous emporter par cette fresque grandiose du Japon du XV[eme] siècle mêlant références historiques, légendes ancestrales, à travers des décors de toute splendeur !







Disponibles en VHS, DVD et DVD exclusif.

# HITMAN 2

GENRE
**Tueur de dames**

ÉDITEUR
**Eidos**

DÉVELOPPEUR
**Io Interactive**

SORTIE PRÉVUE
**Mai 2002**

Sujet délicat : comment parler d'un chauve qui tire des coups sans sombrer dans une vulgarité digne des pires moments d'une permission de légionnaires en manque d'expression corporelle ?... Après avoir été jardinier dans un monastère en Sicile, Code 47 reprend donc du service, et le fait est qu'il va y avoir une forte distribution de pruneaux autour de lui. Et ce n'est pas parce qu'il s'est recyclé un court moment dans l'art du cueillage de tomates et de fruits que lesdits pruneaux seront obligatoirement comestibles.
L'action commence donc au moment précis où notre homme se croyait tranquille, heureux de ne plus jamais avoir à dessouder des cons. Malheureusement pour lui, il se refera repérer grâce au code barre tatoué sur la nuque, qu'il a oublié de retirer. Ce qu'on peut être distrait, parfois, tout de même. Puisqu'il faut bien s'expliquer un jour ou l'autre avec ses ennemis, Code 47 va donc reprendre ses calibres, juste après confession, et faire son ménage de printemps.
Comme lors du premier opus, on peut jouer à la troisième personne. On retrouve l'interface étrange du jeu, ainsi que toutes les aptitudes qui avaient fait de Code 47 un personnage unique en son genre. Pour se mettre en jambes, notre ami tatouage-en-l'air se rendra en Sicile, en Russie, en Malaisie et au Japon, le tout sur quelque huit missions toutes bien découpées en plusieurs chapitres sanglants. Oui, on aura tout le loisir de tuer les gens silencieusement, les déshabiller et emprunter leurs vêtements histoire de passer le plus inaperçu possible. Cependant, quelques nouveautés font leur apparition. Certes il y a du neuf dans l'arsenal puisqu'on peut s'exprimer à coups de hache, de Barret model 82 (un truc puissant qui mouche de très, très, très loin), ou encore, se la jouer plus finement avec du chloroforme. Mais ce n'est pas tout. Les niveaux sont bien plus grands et haaaach'ment plus détaillés.
Le comportement des très vilains pas beaux méchants devrait être plus « cohérent » : par exemple, tout déguisé que l'on soit, il ne sera tout de même pas bon de s'approcher de trop près. Enfin, il est aussi possible de jouer à Hitman à la première personne.
On a quand même quelques interrogations sur le futur produit, notamment en ce qui concerne l'interface et le système de sauvegarde.
Le fait qu'Hitman 2 soit également prévu sur PlayStation 2 milite a priori en faveur de la première et en défaveur du second. Comme dirait l'autre « y a du suspense, mais c'est trop tôt pour le sentir »... On va donc sentir ça au test.

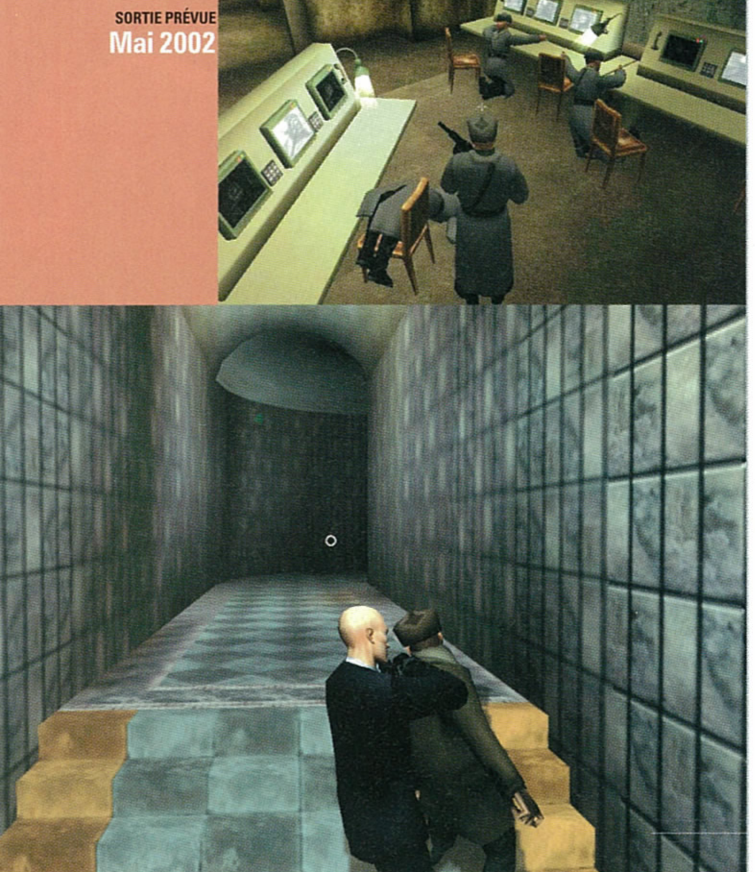
**Pete Boule**

Les décors auront gagné en détail, profondeur et richesse architecturale. Parmi les trucs qu'on ne sait pas encore, c'est dans quelle mesure sont-ils dynamiques ?





Et on peut toujours autant déshabiller les gens morts, et tirer leur corps dans une planque.

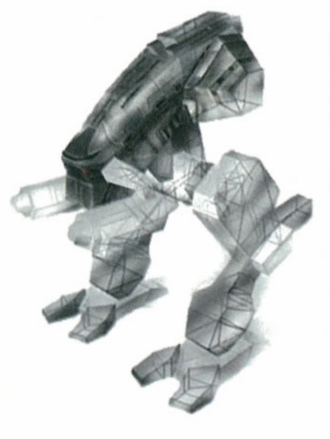


On peut toujours trancher la gorge d'autrui en lui arrivant dans le dos.

Il y a un principe de base d'une importance capitale dans n'importe quel type de conflit : la tendance à vouloir absolument simplifier le problème. Ainsi, on se retrouve vite devant les quatre évidences suivantes : moi bon, toi méchant, moi gagner, toi perdre. Et c'est valable pour tout !
Stealth Combat est un jeu de guerre qui nous propulse quelque part dans un futur pas si éloigné que ça, en 2038, date à laquelle le monde se retrouve une fois de plus divisé en deux. D'un côté l'A.E.M., ou Alliance Économique et Militaire, a été spécialement conçue par les forces occidentales, de l'autre le Grand Empire qui regroupe en son sein plein de gens venus d'Orient et d'Extrême-Orient qui préfèrent la version originale de l'Internationale. Maintenant, savoir qui est le bon, qui est le méchant, c'est selon le choix du joueur.
En dehors de ces aspects philosophiques, Stealth Combat est un jeu d'action et de tactique dans lequel le joueur doit piloter un des vingt-quatre véhicules militaires mis à sa disposition sur

On peut piloter en vue extérieure et intérieure.





# STEALTH COMBAT

GENRE
**Action/tactique**

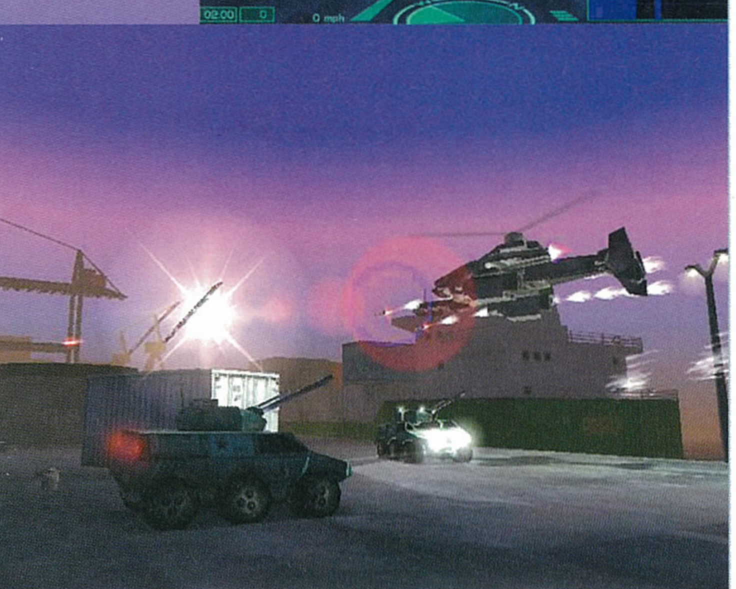
ÉDITEUR
**Cryo**

DÉVELOPPEUR
**Triggerlab**

SORTIE PRÉVUE
**Fin Avril 2002**



Les ennemis seront signalés de très loin grâce au gros réticule rouge.



autant de missions. Ainsi, on pourra se promener en jeep, tank lourd, hélicoptère, hydroglisseur, ou encore jet antigrav et bipod lourd furieusement blindé.
En matière de gameplay, les missions se déroulent aux commandes d'un seul de ces véhicules, et si l'action est de mise, il n'est pas rare de devoir faire preuve de finesse et de discrétion. Les différents décors traversés promettent pas mal de dépaysements et de rebondissements sur les missions : on passe fréquemment d'une mission terrestre à une mission maritime, ou encore aérienne.
Tous les milieux sont illustrés, sauf les campagnes sous-marines qui, soit dit en passant, ne représenteraient pas beaucoup d'intérêt dans ce genre de jeu (sauf si le sous-marin blinde à 50 nœuds ).
Le moteur 3D (appelé « Jared ») annonce bien entendu plein de polygones à l'écran et sa souplesse nous autorise à jongler avec les points de vue disponibles : il permet notamment de jouer tant à l'extérieur du véhicule qu'à ses commandes, rien qu'en zoomant grâce à la molette de la souris. Il va sans dire que ces changements d'angle de vue n'ont, pour le moment, provoqué aucun ralentissement de jeu. Graphiquement, le jeu promet d'être à la hauteur. Le test nous dira quoi penser du reste.

*Pete Boule*

Plusieurs types d'environnements de missions sont prévus : ici, dans des cavernes, impossible de demander un soutien aérien.





# GHOST RECON MISSION PACK : DESERT SIEGE

GENRE
**Nouvelle campagne pour Ghost Recon**

ÉDITEUR
**Ubi Soft**

DÉVELOPPEUR
**Red Storm Entertainment**

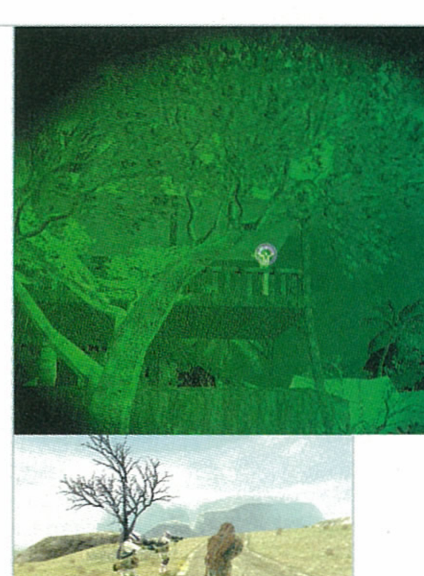
SORTIE PRÉVUE
**Avril 2002**

OK, je lui ai tiré dessus, mais c'est justifié, il n'avait pas sa ceinture de sécurité.



Comme Red Storm l'avait déjà fait avec ses précédents titres, Ghost Recon va bénéficier d'un add-on. À mon avis, ça ne devrait pas être le dernier, ces développeurs sont plutôt du genre à essorer leur jeu au maximum, comme ils l'ont fait avec Rogue Spear. Voilà donc un Mission Pack, sous-titré « Desert Siege » afin de bien signifier qu'on va quitter la grisaille des pays de l'Est pour le soleil africain.
Cette fois-ci, les fiers soldats de l'Oncle Sam vont se retrouver en plein milieu d'un conflit entre l'Éthiopie et l'Érythrée. Que font-ils là ? Ne seraient-ils pas mieux dans une caserne de l'Arkansas à siroter un Cherry Coke en matant le Jerry Springer Show ? Bah, faut croire que non, nous allons donc les emmener crapahuter au milieu des plaines arides de cette région plutôt pourrie où ça défouraille dans tous les sens. Nous avons pu vider quelques chargeurs sur deux missions de cet add-on et la première impression est plutôt positive. Au niveau visuel, la nouveauté vient surtout des environnements de jeu, dans les tons marron/jaune pâle, beaucoup plus chatoyants que ceux du jeu original. Les textures désertiques sont très réussies et on retrouve la qualité de modélisation et d'animation des personnages commune aux jeux Red Storm.
Les missions restent aussi dans le même esprit, avec des otages à libérer, des bases ennemies à nettoyer, bref tout le folklore traditionnel des FPS militaires. Dans la première mission par exemple, qui se déroulera de nuit, il s'agira d'éliminer les nids de mitrailleuses et les équipements de communication installés par l'ennemi sur une plage, afin de permettre un débarquement de Marines. Ça a toujours l'air aussi dur, il faut avancer centimètre par centimètre, d'autant que l'I.A. semble avoir été dépoussiérée. Les soldats devraient être moins suicidaires qu'auparavant, en prenant souvent position derrière des rochers ou des arbres plutôt que de courir comme des cons en ligne droite vers l'impérialiste yankee qui les mitraille.
Cette campagne africaine comportera huit missions solo et de nouvelles cartes seront livrées pour le multijoueur (elles pourront aussi être jouées dans les modes Recon et FireFight). Dernière chose, cet add-on ne sera pas un stand-alone, il faudra impérativement posséder une version de Ghost Recon pour pouvoir l'installer.

*Ackboo*



De nouvelles cartes européennes seront livrées pour servir de terrain de jeu aux parties en réseau.





Les missions seront encore parsemées d'événements scriptés qui feront notamment intervenir des véhicules ennemis.

Et voilà. Depuis le 14 mars, la Xbox de Microsoft est en vente en France à un prix qui va en rebuter plus d'un : 479 euros la console (environ 3 150 francs), 39 euros la manette supplémentaire (environ 255 francs), 49 euros la carte mémoire (environ 320 francs) et 69 euros pour un jeu (plus de 450 francs). Ce qui nous fait 636 euros (4 172 francs)



# Xbox

pour débuter dans de bonnes conditions. C'est cher, mais de mémoire de consoleux, on a rarement vu un alignement de jeux d'une telle qualité pour la sortie d'une nouvelle machine. S'il est évidemment secondé par l'habituel cortège de bouses première génération (Azurik, Simpsons Road Rage, Fusion Frenzy...), on retient surtout de ce premier groupe certains des meilleurs jeux du moment, dont la qualité technique autant que la jouabilité ont largement soulevé notre intérêt. Voici, en quelques pages, ceux qui nous ont plu (et pourquoi).

RaHaN



GENRE : FPS
ÉDITEUR : MICROSOFT
DÉVELOPPEUR : BUNGIE INTERACTIVE
NB DE JOUEURS : 1 À 4 (ÉCRAN SPLITTÉ) OU 16 (LAN + SPLIT)

*Les extérieurs splendides et lumineux alternent avec les intérieurs sombres et futuristes.*




# Halo : Combat Evolved

**C'est assurément le meilleur jeu du line-up de sortie de la Xbox, et sans aucun doute l'un des tout meilleurs First Person Shooters toutes machines confondues. Un bon paquet d'excellentes idées, une action trépidante et bien mise en scène, une réalisation magnifique... Halo est un coup de maître pour lancer la console de Microsoft.**

**RaHaN**



*Un Elite Covenant, lassé de vos esquives, se lance au corps à corps en feulant de rage.*

À l'heure actuelle, aucune date n'a été avancée pour la version PC (et Mac) du titre (on parle de l'été prochain), et on ne sait pas exactement quelles seront les différences, positives ou non, de cette nouvelle mouture. En attendant, Halo Xbox est bel et bien là, et s'il n'est pas aussi parfait qu'on pourrait le croire, il n'en reste pas moins un des meilleurs jeux de l'année, et une percée à bien des égards.

## Le Géant Vert en armure

Nous sommes au XXIVe siècle, époque à laquelle la Terre s'est transformée en une grosse poubelle. Migrant pour coloniser de nouvelles planètes, les humains se retrouvent vite face à un nouveau pépin : les Covenants, une alliance de plusieurs races extraterrestres. Plus avancés technologiquement, plus nombreux, plus méchants, les Covenants ont vite fait de détruire la plupart des colonies terrestres. Un dernier vaisseau humain, le Pillar of Autumn, parvient à traverser leurs lignes et à s'enfuir à l'autre bout de la galaxie, tentant désespérément de leurrer les Aliens le plus loin possible de la Terre. Mais voilà que Covenants et humains émergent à proximité de quelque chose d'inattendu : Halo. Un gigantesque anneau coincé en orbite autour d'une planète et de sa lune. Doté de sa propre atmosphère et excitant la curiosité des forces en présence, il est abordé bien vite par les Covenants. Ces derniers n'en oublient pas pour autant le Pillar of Autumn, et ils vous obligent bientôt à les suivre sur l'étrange objet cosmique.

## De la SF de base

Bien entendu, Halo débute plutôt calmement, le temps d'apprendre les commandes et de choisir si on souhaite des commandes inversées ou normales (tout est habillement géré au sein même du jeu, sous le prétexte d'un check-up de vos systèmes). Mais passé les quatre ou cinq premières minutes de jeu, ça commence : les Covenants abordent le Pillar of Autumn, massacrent tous ceux qu'ils peuvent. C'est parti pour les capsules d'évacuation : vous ramassez enfin un pistolet,

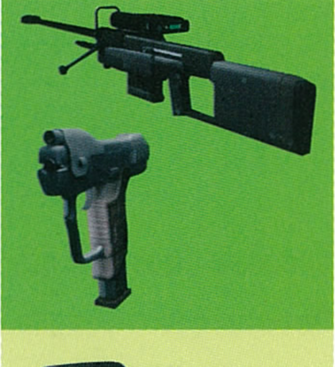


+ La réalisation graphique et sonore + L'I.A., l'ambiance, l'action + Les véhicules, le moteur physique + Les armes et le gameplay + Le mode coopératif, la maniabilité

puis un fusil d'assaut, et taillez votre chemin en passant par la cantine de l'appareil, avec un squad de Marines en soutien. Au passage, on se rend déjà compte de l'extraordinaire réalisation : bump mapping à gogo et reflets sur les parois métalliques de l'appareil, particules lumineuses et éclairages dynamiques qui boostent les combats, le tout dans une ambiance sonore tout aussi travaillée. On devine également les prémices d'un moteur physique hallucinant, dès la première grenade jetée, lorsque le souffle projette les ennemis qui moulinent des bras avant de s'abattre inanimés quelques mètres plus loin.

## Une ambiance d'enfer

Au même titre que Medal of Honor : Débarquement Allié (Joystick n°134), ce qui fait la grande force d'Halo, c'est son ambiance. C'est simple, certaines scènes d'anthologie font immanquablement penser à Starship Troopers. Les soldats qui accompagnent le joueur témoignent d'une telle intelligence dans leurs déplacements, leurs techniques de combat et leurs diverses réactions, qu'on se croit secondé par d'autres humains. Ils parlent entre eux, se renseignent sur les forces en présence, s'excusent lorsqu'ils traversent une ligne de feu, lancent grenades et insultes avec autant d'aplomb, se placent à couvert en attendant que d'autres progressent, se mettent à genoux pour gagner en précision, préviennent en cas de tir de barrage, etc. Même hors combat, ils adoptent parfois un comportement crédible (l'un d'entre eux peut par exemple se mettre à vider un chargeur sur un cadavre en hurlant des insanités, pétant les plombs). On en vient presque à s'attacher à ces Marines qui ont leurs propres mimiques et leur propre visage, leurs voix et leurs phrases fétiches.
Côté ennemis, si l'I.A. est certes moins poussée (ils ne sont pas faits pour rester à l'écran), on a tout de même droit à quelques perles comportementales, surtout avec les Grunts, tantôt fourbes et tantôt stupides. Téméraires lorsqu'ils sont en groupe et mènent l'assaut, ils ont tendance à tourner les talons en hurlant dès que le gradé du groupe décède, ou quand l'agresseur les prend totalement par surprise. L'aspect infiltration, s'il est limité à son strict minimum, n'est pourtant pas négligeable, et il est toujours aussi satisfaisant de briser une nuque d'un coup de crosse que de snipper un Elite Covenant en pleine ronde, sans éveiller les soupçons des autres. Alors qu'on ne l'attendait pas du tout, ou au mieux avec la lourdeur américaine habituelle, un soupçon d'humour ponctue parfois l'action, toujours grâce aux Grunts.
Par exemple, avec une grenade à plasma scotchée sur eux (ces dernières sont adhésives), il courent souvent se réfugier vers leur groupe en demandant de leur voix criarde qu'on la leur enlève… et font ainsi péter leurs potes avec eux.





## EN MARGE DES AUTRES FPS

D'habitude, c'est la surenchère, à celui qui proposera le plus d'armes. Dans Halo, les armes sont juste assez nombreuses (et vraiment très réussies), mais le coup de génie réside dans le gameplay : on a beau être le « maître chef », on ne trimballe à tout moment que deux armes. Il faut donc les choisir avec précaution, la plupart étant plus indiquées pour des situations particulières, aucune n'étant mauvaise. Une excellente idée, qui s'inspire des mods qu'on connaît si bien, comme Counter-Strike ou Urban Terror.

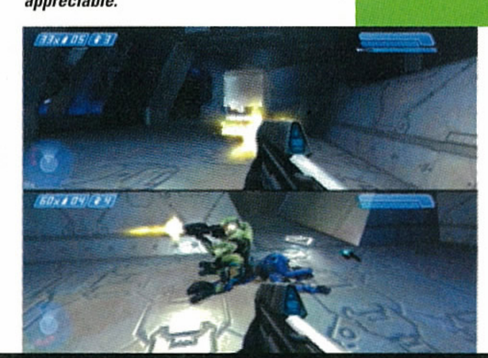
## Gameplay au poil

Sur les dix très larges missions du jeu, pas grand-chose à jeter. On a droit à des rebondissements scénaristiques et le gameplay alterne combat total, conduite de véhicules (mention spéciale à la scène à bord du Tank) et exploration des mystérieuses installations de Halo, le tout avec une maniabilité étonnante de précision au paddle. Seul regret : les coups de crosse, au corps à corps, nécessitent qu'on lâche soit la visée soit le bouton de tir (avec de l'entraînement, on peut permuter deux doigts et les exécuter en parallèle, mais ça n'a rien de pratique).
Côté défauts, ce n'est pas ce qu'il y a de plus grave : c'est en effet dans le mode multijoueur qu'il faut aller le dénicher. Si la présence d'un mode coopératif (à deux en écran splitté, malheureusement pas en réseau) apporte un intérêt supplémentaire trop rare dans le genre, les vingt-six modes de jeu (pour la plupart variantes intéressantes des habituels CTF, DM, etc.) souffrent de l'absence de bots. Du coup, on peut certes théoriquement en profiter à seize (quatre consoles en LAN, quatre joueurs par machine), mais impossible de s'en faire une petite contre l'ordinateur. Certains problèmes de mix sonore rendent parfois les conseils et réflexions de Cortana (l'I.A. du Pillar of Autumn, transférée dans votre armure en soutien) inaudibles au beau milieu de la bataille, mais tous ces défauts sont bien peu de choses face aux immenses qualités du titre. S'il y a un jeu à posséder sur Xbox, c'est celui-ci.

## EN2MOTS

Sans conteste le titre phare de la console, Halo renouvelle le genre sous bien des aspects et propose une aventure vraiment intense. S'il n'y avait qu'un jeu à posséder sur la Xbox, ce serait celui-ci.
Même ceux que l'idée de jouer à un FPS au paddle effraie ou rebute devraient pouvoir passer outre facilement.

*Dommage qu'on ne puisse profiter en LAN du mode Coopératif. Sa présence en écran splitté reste cependant une rareté appréciable.*



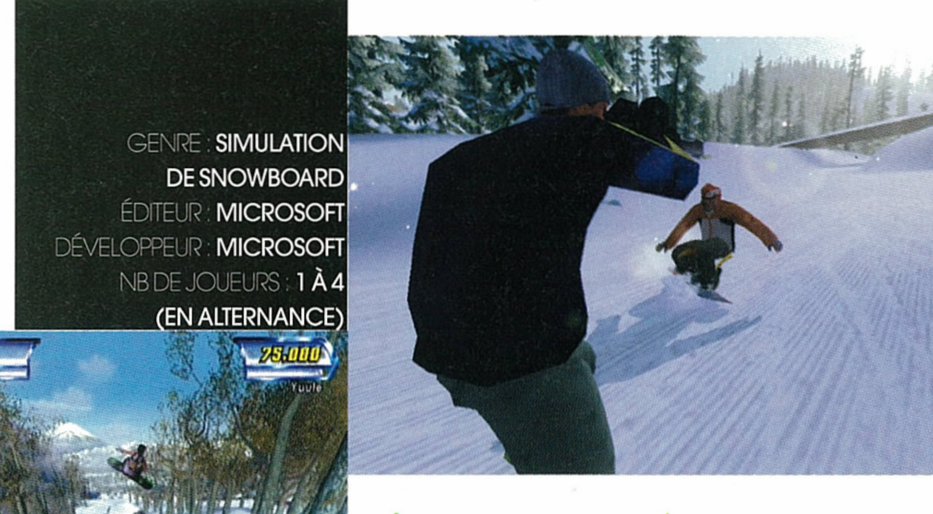


*Les hunters sont les plus résistants et les plus forts des cinq races Alien de la congrégation Covenant. Heureusement, ils sont plutôt lents.*

⊟ Pas de bots en multi ⊟ Légers problèmes de son ⊟ Quelques ralentissements en fin de jeu ⊟ Ce n'est que sur Xbox (pour le moment)

**Voici le reste d'une sélection de titres forts qui accompagnent le lancement de la Xbox. On remarquera le règne sans partage des jeux Microsoft… après tout, il fallait bien qu'ils mettent le paquet pour pousser leur console les premiers. C'est plutôt réussi : il y a de quoi jouer sur Xbox, et la qualité est au rendez-vous.**

**RaHaN**



GENRE : SIMULATION DE SNOWBOARD
ÉDITEUR : MICROSOFT
DÉVELOPPEUR : MICROSOFT
NB DE JOUEURS : 1 À 4 (EN ALTERNANCE)

*De vrais arbres en trouadé qui offrent des sensations qu'on n'avait pas encore connues en jeu, lorsqu'on s'y aventure à toute vitesse…*

# Amped Freestyle Snowboarding

Boudiou, ça fait six ans que je n'ai pas été à la montagne. C'est peut-être pour ça qu'Amped s'est révélé aussi plaisant à jouer. Mais c'est sans doute surtout parce que c'est le premier de sa catégorie à sortir brillamment de la routine instaurée par la gamme 02 d'Activision (Tony Hawk, etc.) en proposant un gameplay très axé simulation, et surtout une modélisation de la montagne avec ses sapins, ses scintillements de poudreuse, son hors-piste, etc. Fini les couloirs limités, Amped joue l'aspect djeunz' freeride. La mécanique centrale du gameplay s'avère plus fine que chez des prédécesseurs se copiant les uns les autres : le but du jeu, c'est de faire carrière. Il faudra donc se faire remarquer par les médias, d'abord locaux et amateurs, puis au fur et à mesure qu'on progresse, de plus en plus importants. Pour cela pas de secret : il faut « rider » devant les photographes, et leur sortir les plus beaux « trix ». De temps à autre, vous serez défié par des pros qui pourront vous apprendre de nouvelles figures. Il faudra également séduire les sponsors en leur proposant une descente d'un style qui leur plaise et ainsi récupérer des fringues et du matos à l'œil, comme dans la vraie vie. Si le dernier soft de snow que vous avez vu tourner s'appelle Supreme Snowboarding et que vous êtes un amateur du genre, oubliez-le : Amped s'impose probablement comme le meilleur titre de sa catégorie toutes machines confondues.



GENRE : BASTON FLUIDE ET BONNET D
ÉDITEUR : MICROSOFT
DÉVELOPPEUR : TECHO (TEAM NINJA)
NB DE JOUEURS : 1 À 4

# Dead or Alive 3

La recette est simple : des affrontements fluides, plein d'énergie et de style, et des pépées aux seins extraordinairement proéminents que le moteur graphique se charge bien évidemment d'animer comme on peut l'espérer (les pépées autant que les seins). De quoi séduire une majorité de joueurs masculins. D'autant que passé ces deux qualités, Dead or Alive offre tout de même tout le savoir-faire d'un studio de développement japonais qui n'en est pas à son coup d'essai – d'où le « 3 » dans le titre. Les possibilités sont formidablement nombreuses, contres et projections s'exécutent avec fluidité et le gameplay a cette qualité rare d'être aussi accessible pour les débutants que profond pour les joueurs confirmés. Et surtout, surtout, c'est d'une beauté à couper le souffle. Le niveau de la forêt, par exemple, fait obligatoirement fantasmer à sa transposition dans un bon jeu de rôle et la plupart de ces arènes sont dotées d'interactivité pour pimenter les combats. Ainsi, on fait voler en éclats une stalagmite en projetant son adversaire dedans, ou on pourra déplacer l'affrontement d'un coin à l'autre d'un niveau en passant à travers une baie vitrée ou en chutant d'un toit. DoA 3 s'avère être non seulement le plus beau jeu de baston du moment, mais aussi l'un des plus dynamiques. Enfin, on peut y jouer à quatre par l'intermédiaire du mode Tag (on se relaie sur le ring si on perd la forme), ce qui permet de bonnes petites soirées de geek.



*La fluidité avec laquelle les contres s'enchaînent est impressionnante et elle pimente les combats comme nulle part ailleurs.*

# Rallisport Challenge

Finalement, à part Collin McRae et Rally Masters, le genre n'est pas si bien représenté que ça sur PC, et ce Rallisport Challenge Xbox a deux énormes avantages : il est magnifiquement réalisé et il est doté d'un modèle de conduite bien plus fin qu'on ne pourrait le croire de prime abord, surtout au niveau de l'adhérence des véhicules et de leur réaction en cas de « décrochage ».
En outre, il propose courses de côte, sur glace, rallyes standards et spéciales safari, avec des tracés plutôt réussis et une vitesse impressionnante. Si les modes de jeu restent classiques ainsi que les voitures proposées, et qu'on peut lui reprocher une gestion des dégâts un peu « timide », Rallisport Challenge reste un excellent titre mi-arcade, mi-simulation.

GENRE : COURSE
ÉDITEUR : MICROSOFT
DÉVELOPPEUR : DIGITAL ILLUSIONS
NB DE JOUEURS : 1 À 4 (ÉCRAN SPLITTÉ)




Le bump mapping sur la glace, ça en jette.




*Un dérapage en F40, ça rapporte pas mal de Kudos. Si vous parvenez à soulever les deux roues, vous réalisez un combo et multipliez les points.*

GENRE : COURSE
ÉDITEUR : MICROSOFT
DÉVELOPPEUR : BIZARRE CREATIONS
NB DE JOUEURS : 1 À 4 (ÉCRAN SPLITTÉ)

# Project Gotham Racing

Project Gotham est le second jeu de caisses un tant soit peu intéressant disponible. Ce n'est pas tant sa réalisation (réussie, mais loin d'être époustouflante) ou sa maniabilité (tout en lourdeur des véhicules et complètement arcade) qui s'avèrent plaisantes, que la singularité du challenge proposé. Ici, il s'agit, outre les modes de course standard, d'accumuler des « Kudos », points attribués selon le style de conduite. En gros, c'est une sorte de Tony Hawk mélangé avec un Ridge Racer. En enchaînant dérapages, sauts, dépassements par la droite et autres joyeusetés, on accumule les points. L'approche est plus subtile qu'il n'y paraît et on se laisse surprendre et piéger par le principe original… même s'il ne poussera pas tout le monde le long des trois cents circuits du jeu.

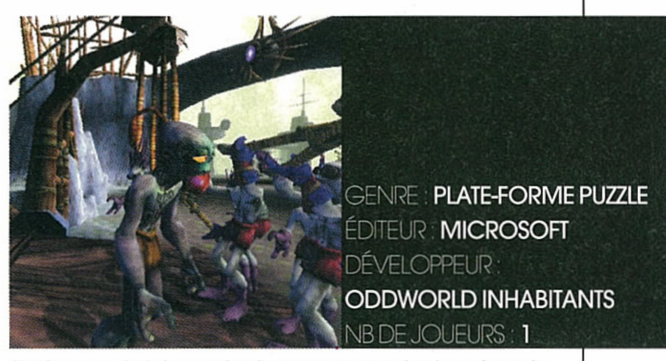
# Jet Set Radio Future

C'est un titre qui a fait ses premières armes sur Dreamcast et qui propose une série de missions d'urbanisme simples, centrées sur la redécoration des murs d'une grande ville à coups de bombes de peinture. Les différents tagueurs qu'on peut incarner dans le jeu sont tous montés sur des rollers, et échappent aux flics en repeignant tout ce qui passe, en exécutant des figures un peu partout en ville. Le tout, dans un délire visuel impressionnant dans le plus pur style manga, se révèle assurément une expérience bizarre. Cela dit, elle est suffisamment plaisante, originale et japonaise pour avoir soulevé l'intérêt de nombreux joueurs sur Xbox, nous compris.

GENRE : ARCADE TYPIQUE EN CELL SHADING
ÉDITEUR : SEGA
DÉVELOPPEUR : SEGA
NB DE JOUEURS : 1 À 4 (ÉCRAN SPLITTÉ)



*Un titre original dont le visuel et la musique sont deux des points forts.*



GENRE : PLATE-FORME PUZZLE
ÉDITEUR : MICROSOFT
DÉVELOPPEUR : ODDWORLD INHABITANTS
NB DE JOUEURS : 1

*Une bonne partie du jeu consiste à retrouver ses copaings' avec lesquels il faudra converser pour obtenir de l'aide.*



# Oddworld L'Odyssée de Munch

Un monde original, une très bonne réalisation, de l'humour et de la vie partout, ce sont les principales qualités de ce premier épisode en 3D dans le monde d'Oddworld. Sortis précédemment sur PSone, les premiers volets nous avaient déjà introduits au personnage d'Abe. Ce volet, malgré quelques faiblesses (répétitif, certaines scènes moins intéressantes que d'autres), pourra convaincre, même si le genre ne passionne pas habituellement le joueur PC moyen. C'est en tout cas un des jeux phare du lancement, et qui finalement s'avère plutôt agréable à découvrir.

Normalement, je n'ai qu'une seule obsession, celle de la souris. Et dès que je vois des développeurs, je ne pense qu'à une chose : me précipiter droit sur le jeu présenté pour laisser libre cours à ma folie du clic endiablé. Alors en règle générale, j'évite les reportages. Vous comprenez, une folle furieuse qui arrache la souris des mains d'un développeur innocent, ça ferait mauvais genre. Mais là, quand la douce voix de Moulinex s'est fait entendre à l'autre bout du fil pour me proposer un voyage express à Washington afin de découvrir Morrowind, mon sang n'a fait qu'un tour et je me suis mise à sautiller comme une folle autour de mon téléphone dans une danse d'action de grâce. Alléluia, les dieux sont puissants, je vais jouer à Morrowind.

# The Elder Scrolls III Morrowind

**On vous en a parlé tant et plus en espérant le voir arriver un jour ou l'autre, mais sans jamais trop y croire, et enfin le voilà. Enfin, presque... Alors, pour vous mettre un peu l'eau à la bouche, voici les premières impressions et tous les renseignements qu'on a pu récolter.**

**Kika**

## Un autel quatre étoiles

Je vous ferais grâce des détails du voyage (harassant aussi bien à cause de la durée que de la paranoïa des douaniers américains) pour vous conter uniquement les merveilles que j'ai entrevues dans les locaux de Bethesda. Installé en pleine banlieue de Washington, notre heureux créateur de la série Elder Scrolls n'a pas lésiné sur les moyens pour offrir à ses employés un lieu de travail de première classe. Installés à l'étage d'un vaste bâtiment, les bureaux en open space se présentent presque comme une église, un lieu de recueillement destiné à un seul but, d'où une seule mélopée assourdie vibre à vos tympans : Morrowind, Morrowind, Morrowind. Ici, la lumière du jour est bannie, le sol est noir, les murs sont noirs... tout est noir. L'atmosphère est propice à la prière, à la réflexion et au travail. La pénombre offre aux yeux fatigués de l'éclairage cru de l'écran le repos idéal. Tous les bruits sont feutrés, les portes ne claquent pas, et la moquette épaisse atténue la sonorité des talons les plus pointus. Des lampes à la lumière douce ornent les bureaux tandis qu'ici et là les touches personnelles amènent un sentiment de sweet home. Ce n'est plus un lieu de travail, c'est une extension de son petit chez soi. Au détour d'une cloison, on surprend même les poissons exotiques de l'un tandis que le chien de l'autre vient vous faire fête.

Quelle douce ambiance entretenue avec bonheur par une cuisine aussi goûteuse qu'odorante ! Comment, avec tous ces atouts, ne pas être dans les meilleures conditions pour faire un jeu de premier ordre ?
Todd Howard, producteur de Morrowind au passé impressionnant (dans la boîte depuis 1994, il affiche à son palmarès Terminator, Daggerfall et Redguard) nous a régalés, avec tout le bagout dont il était capable, d'une présentation générale assaisonnée de café et de gâteaux biscornus. Apprêtées non loin de lui, quelques machines ronronnaient. Elles nous attendaient, prêtes à servir notre équipe de journalistes made in Europe qui écoutait presque dévotement le flot continu du producteur. Enfin, après une démonstration détaillée, nous avons été libérés et votre servante a pu se jeter sans scrupules sur le PC le plus proche. Morrowind était à moi, pour une journée complète.

*Plus de 217 types de créatures vous attendent tout au long des donjons et des chemins de ce vaste univers.*





## Alors, je vous dis tout ?

Enfin, l'avatar était là, attendant que je décide de sa destinée. Quelle nation ? quel groupe culturel ? Le vaste choix qui s'est dévoilé à mes yeux ébaudis m'a laissé perplexe. Un elfe noir ferait un guerrier impressionnant ou mieux, un sorcier redoutable mais détesté. Un khajiit, lui, excellerait dans le rôle du voleur agile et acrobatique. Les dix nations présentes ouvriront, comme dans Daggerfall, un grand panel de possibilités et une multitude de classes confondante.
Le personnage, défini par les huit attributs de base et sa nationalité, s'enrichit de vingt-sept capacités particulières qui caractériseront sa classe. Son évolution reprendra le système de notre bon vieux Daggerfall. Ainsi l'avatar progressera tout au long de l'aventure en exerçant les différents talents que vous aurez choisis, les talents de sa classe augmentant plus rapidement que les autres. Bien sûr, la nation d'origine lui offrira des bonus qui lui permettront d'exceller dans tel ou tel art, ainsi qu'un super pouvoir employable uniquement une fois par jour. Les Bretons seront, par exemple, plus doués pour l'alchimie et la magie que pour le combat à l'épée.
Il n'est pas prévu de limitation de niveau comme on en a l'habitude ailleurs. Toutes les capacités pourront être montées jusqu'à leur maximum c'est-à-dire cent, ensuite les objets magiques suppléeront. Les classes ne limiteront pas les possibilités du personnage. En fait, on ne vous dira pas : « tu es telle classe, donc tu peux faire ci ou ça », mais plutôt : « tu préfères utiliser telles aptitudes plutôt que telles autres ». Six écoles de magie vous seront proposées ainsi que des capacités physiques comme

*Le fait que les donjons ne soient pas générés de manière automatique entraîne une diversité qui laissera la place à des parcours où tuerie et réflexion se mélangeront.*

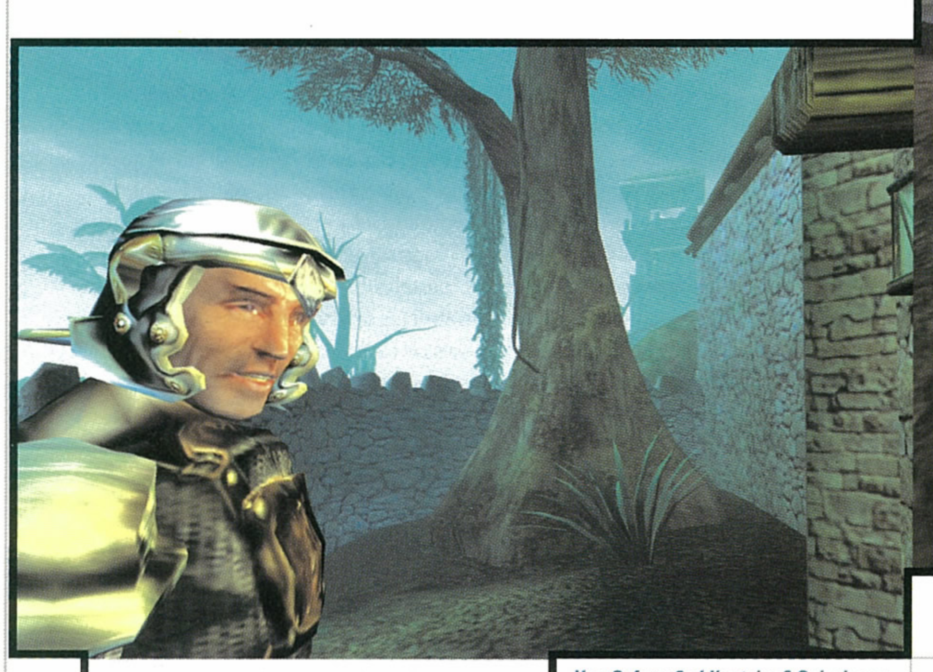


**Genre : RPG Éditeur : Ubi Soft Développeur : Bethesda Softworks, États Unis Sortie prévue : Mai**

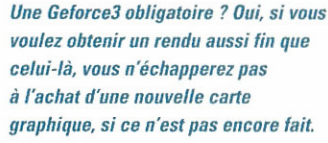
l'athlétisme regroupant la course et la nage qui permettra à l'aventurier de couvrir de longues distances rapidement ou de nager dans les eaux profondes sans être obligé de reprendre son souffle trop souvent.

## Un monde vaste, instable et riche

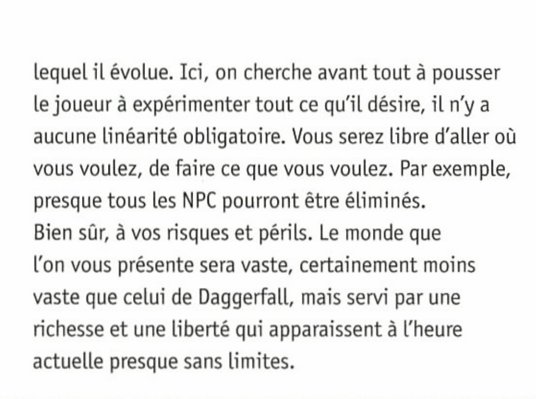
Notre héros s'intégrera dans une trame historique déjà existante. L'aventure ne sera pas basée sur lui comme dans Baldur : en fait l'histoire pourrait complètement évoluer sans sa présence. Le nouveau territoire sur lequel vous allez vous balader est une zone frontière coincée entre différentes provinces dont elle subit les vagues d'influences contradictoires. Trois grandes maisons et l'empire s'y affronteront, mais de minuscules groupuscules ou factions enrichiront cette lutte avec des prises de position variables, des alliances trahies et des guerres larvées incessantes.
Cette terre sera une terre à prendre où pionniers et natifs se heurteront, ou s'uniront pour mieux se déchirer. Votre avatar jouera un rôle à travers la quête principale qui se découpera en filigrane de la trame historique, mais nul ne l'obligera à la suivre. De nombreuses quêtes ne sont pas génériques. C'est-à-dire que le personnage que vous choisirez se verra proposer un certain nombre de quêtes dont certaines seront personnelles. Ainsi, si vous décidez de vous lancer dans le vampirisme et d'intégrer un cercle, vous devrez résoudre toute une série de quêtes complètement individuelles. Certaines quêtes seront limitées dans le temps, mais elles seront en très petit nombre pour ne pas pénaliser le joueur qui préférerait découvrir au maximum l'univers dans



*Le système de magie très libre devrait bien faire triper ceux qui adorent expérimenter et posséder des sorts uniques.*



*Une Geforce3 obligatoire ? Oui, si vous voulez obtenir un rendu aussi fin que celui-là, vous n'échapperez pas à l'achat d'une nouvelle carte graphique, si ce n'est pas encore fait.*



lequel il évolue. Ici, on cherche avant tout à pousser le joueur à expérimenter tout ce qu'il désire, il n'y a aucune linéarité obligatoire. Vous serez libre d'aller où vous voulez, de faire ce que vous voulez. Par exemple, presque tous les NPC pourront être éliminés.
Bien sûr, à vos risques et périls. Le monde que l'on vous présente sera vaste, certainement moins vaste que celui de Daggerfall, mais servi par une richesse et une liberté qui apparaissent à l'heure actuelle presque sans limites.

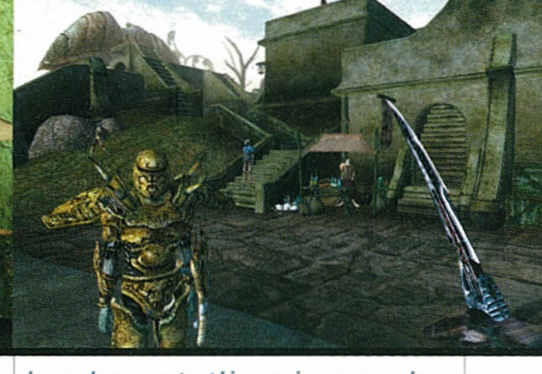
## Solo, oui, exclusivement mais évolutif

*La visite des nombreuses villes vous ouvrira les portes des quêtes de second plan. Les propositions souvent indirectes vous demanderont d'avoir une réelle démarche volontaire.*



Quelque trois cents donjons vous seront proposés. On est loin des possibilités de Daggerfall qui, avec son générateur, assumait une quantité de quêtes et de donjons invraisemblables mais assez répétitifs. Morrowind disposera d'un nombre limité mais pour permettre au joueur de s'éclater sans se sentir tenu en laisse, il disposera d'un éditeur particulièrement impressionnant. Il vous permettra de créer, modifier et éditer n'importe quelle donnée de Morrowind. Ainsi, non seulement vous développerez vos propres donjons et propres quêtes, mais en plus vous pourrez modifier celles existantes. Il vous suffira d'écrire vos dialogues, d'intégrer de nouvelles villes, d'amener de nouveaux intervenants et d'incorporer des objets inédits. L'intérêt ne réside certainement pas dans le fait de truquer le jeu comme certains petits malins pourraient le tenter en se construisant un avatar hors norme, mais bien de partager sa passion avec d'autres en échangeant, via le Net, des cartes et des challenges.
Le système est construit sous forme de plug-in, chaque fichier créé avec l'éditeur apportera en une nouvelle couche une modification au monde existant. Un plug-in pourra aussi bien intégrer une ville complète qu'une simple épée magique. L'intérêt de ce principe réside surtout dans sa facilité d'emploi. En raison des nombreuses heures de développement, l'outil s'est trouvé complètement optimisé pour offrir une maniabilité aisée. Mais le pendant de cette facilité et de ces multiples fichiers qui se surajoutent est la lourdeur qu'entraînera sans aucun doute le chargement d'un nombre grandissant de données. Évidemment, avec la dernière bête de course équipée d'une Geforce 3, le problème ne se posera pas, mais les bécanes plus petites se trouveront largement désavantagées. Grâce à cet éditeur, la durée de vie de Morrowind se verra certainement multipliée. Vu le nombre de fans de la série, comptez avec certitude disposer rapidement de donjons et quêtes inédites qui renouvelleront sans interruption votre plaisir de joueur.



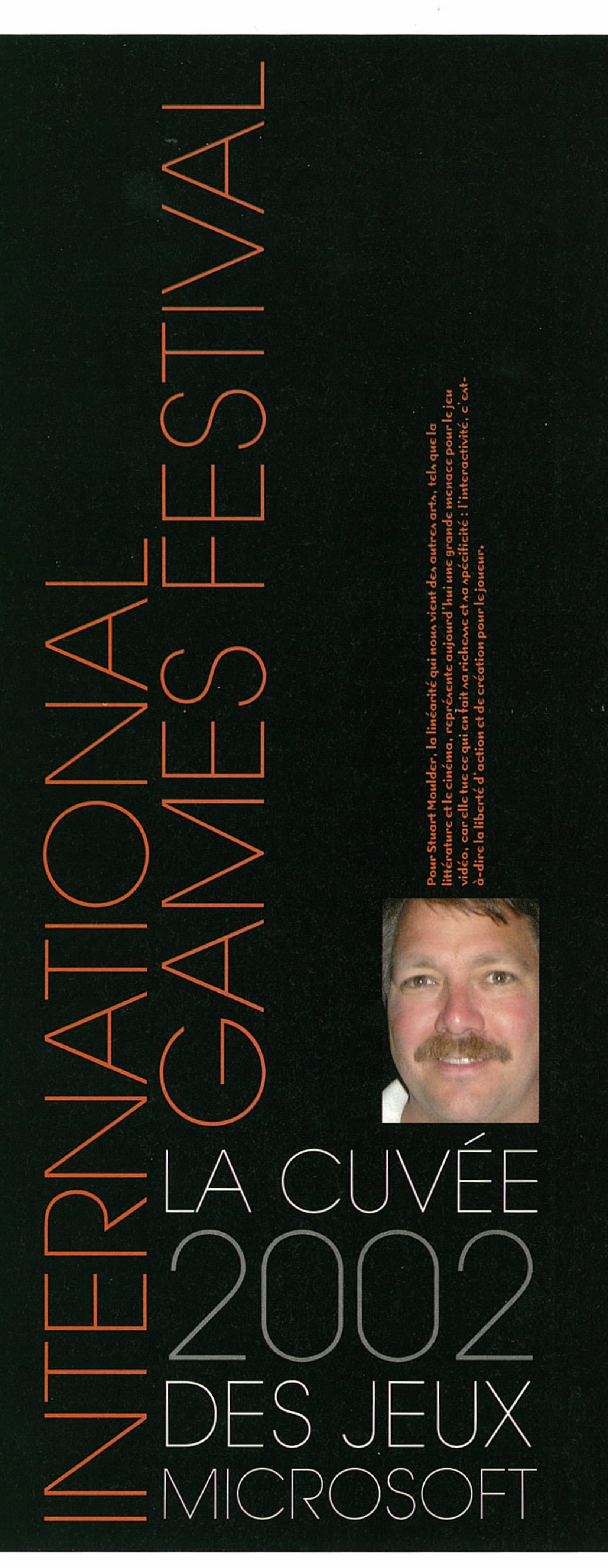


*Le monde sera vaste et bien que je vous accorde volontiers des qualités de coureurs émérites, vous découvrirez avec bonheur les bienfaits des voyages à dos de bête pour passer d'une ville à l'autre.*

## Bêtes et méchants

Environ 217 types de créatures... Ça vous en bouche un coin ? Moi aussi. Le pire, c'est que ce ne sera pas juste un paramètre qui les différenciera les unes des autres mais bien leurs aspects et leurs capacités. Du coup, on a une pensée émue pour tous ces travailleurs de l'ombre qui ont passé leur temps à concevoir et imaginer une aussi importante nomenclature. Le seul point sur lequel les personnes rencontrées ont insisté est la balance du gameplay : elle est effectuée non en fonction des créatures mais de la classe. Ainsi, on nous assure que le jeu pourra être recommencé des dizaines fois sans que l'on refasse les mêmes quêtes. Et tout a été étudié avec minutie pour qu'un voleur éprouve autant de fun qu'un sorcier. Le système de combat ressemble, d'après les dires de Bethesda, à un mélange de Daggerfall, Jedi Knight et Thief. Les combats classiques évolueront en temps réel avec trois attaques de base : botte, estoc et taille. Pour l'instant les rares combats effectués ne m'ont guère permis d'apprécier les réelles capacités du système. La magie comme l'alchimie laisseront libre cours à vos fantaisies. Vous mélangerez les ingrédients que vous trouverez, à moins de tomber sur de précieuses recettes qui vous indiqueront les effets primaires et secondaires. Une seule plante pourra ainsi avoir plusieurs effets, parfois néfastes, si elle se retrouve associée à la mauvaise herbe. Morrowind s'annonce diaboliquement riche et excitant. Pourquoi diabolique ? Sa diversité et son univers, au background extrêmement travaillé et évolutif, risque de vous faire zapper les prochains mois de votre vie sociale. Alors peut-être faudrait-il mieux pour tout le monde que la sortie soit repoussée à cet été. Nous n'aurions alors plus aucun scrupule à consacrer nos vacances à ce jeu et en plus, la crainte des bugs serait effacée. Mais la raison, je m'en tape, comme les bugs d'ailleurs, et vu les frissons qui ont traversé ma colonne vertébrale lorsque j'ai pu enfin créer de mes petits doigts un avatar et picorer des visions enchanteresses, je suis sûre que vous êtes nombreux à penser comme moi.






Pour Stuart Moulder, la linéarité qui nous vient des autres arts, tels que la littérature et le cinéma, représente aujourd'hui une grande menace pour le jeu vidéo, car elle tue ce qui en fait sa richesse et sa spécificité : l'interactivité, c'est-à-dire la liberté d'action et de création pour le joueur.

Quand Microsoft me propose de perdre quatre jours entiers dans des avions, des hôtels et en récupération de décalage horaire, tout ça pour passer huit malheureuses petites heures avec ses développeurs PC, je n'hésite pas une demi-seconde. Et je ne le regrette pas : la cuvée 2002 est sans conteste la plus belle de toutes celles que j'ai vues. Qui a dit que la Xbox allait remplacer le PC dans le cœur de Crosoft ?

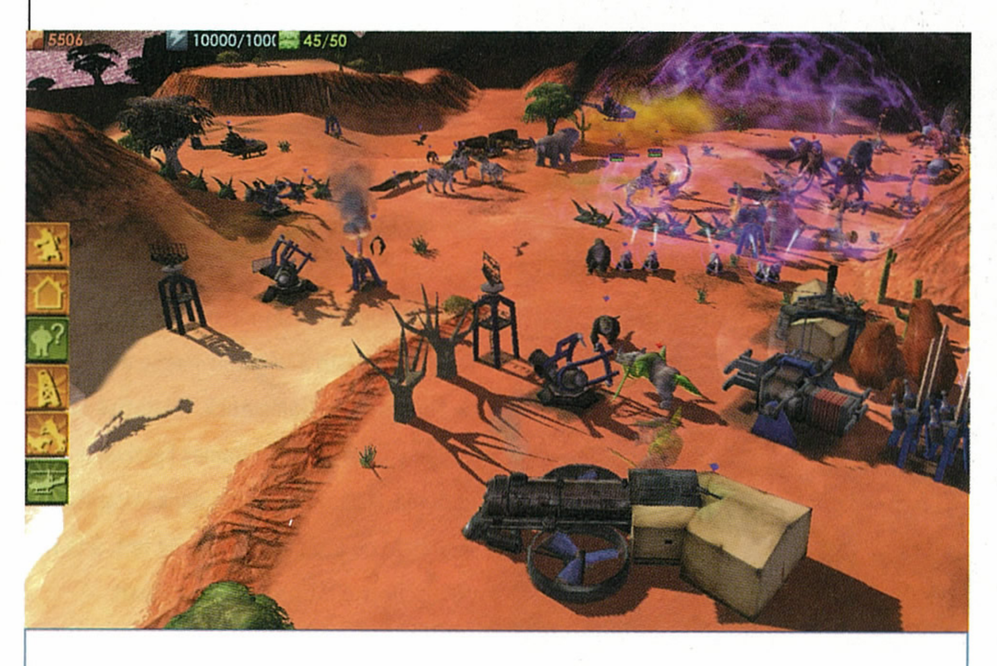
Pour la cinquième année consécutive, j'ai donc assisté à la grand-messe annuelle de Microsoft, le Gamestock, rebaptisé cette année « International Games Festival » et déplacé pour l'occasion dans la capitale mondiale du jeu : Las Vegas. De fait, à la fin du discours d'introduction de Stuart Moulder, directeur de la division « jeux PC », la difficulté majeure a été de savoir où donner de la tête.

Entre Sigma (rebaptisé Impossible Creatures), Freelancer, Age of Mythology, Rise of Nations (le nouveau jeu de Brian Reynolds), Asheron's Call 2 et Combat Flight Sim 3, j'avoue que mon cœur a sacrément balancé. Mais bon, je me suis courageusement lancée dans la bataille, et j'en ai pris plein les mirettes jusqu'au soir. Ce qui me fait penser à un truc super-important, pour lequel je rends grâce à Microsoft : quand ils invitent la presse à rencontrer leurs développeurs, ils ne nous collent pas dans les pattes un producteur ou un chef de produit. On rencontre les vraies gens qui font chaque jeu, c'est-à-dire le mec qui a pondu le concept (généralement la star de l'équipe, sur laquelle tous les journalistes foncent comme un seul homme) et surtout le lead designer (concepteur principal), qui est le véritable artisan du gameplay. Respect.

Dossier réalisé par Wanda

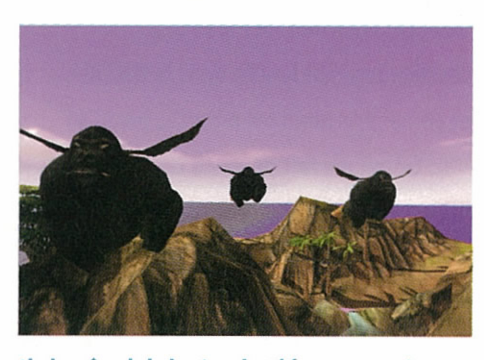
| | |
|---|---|
| Genre | STRATÉGIE TEMPS RÉEL |
| Éditeur | MICROSOFT |
| Développeur | RELIC ENTERTAINMENT CANADA |
| Sortie | ÉTÉ 2002 |
| Site Web | www.microsoft.com/games |


Le pouvoir de camouflage du caméléon peut être mis en échec par certaines créatures et certains bâtiments.




# IMPOSSIBLE CREATURES

*CELUI QU'ON CONNAISSAIT SOUS LE NOM DE CODE « SIGMA » A BIEN CHANGÉ. JUSQU'AU DERNIER E3, C'ÉTAIT UNE IDÉE ORIGINALE, MAIS SANS GRANDE CONSISTANCE À MON GOÛT. UNE SORTE DE LABORATOIRE EXPÉRIMENTAL POUR MÔMES DÉSŒUVRÉS, QUOI. MAIS LÀ, REVIREMENT COMPLET DE SITUATION. LA BAFFE. DE TOUT CE QUE J'AI VU LE MOIS DERNIER À LAS VEGAS, IMPOSSIBLE CREATURES EST CLAIREMENT LE JEU QUI POSSÈDE LE PLUS FORT POTENTIEL.*


Ah, la grâce du babouin volant ! (pour ceux qui se poseraient la question, oui, je suis une vraie fille...)

Qu'est-ce qui fait qu'un jeu passe du statut de brouillon informe à celui de petit bijou en puissance ? Une bonne grosse année de boulot, tout simplement. Tout simplement ? Pas vraiment, non. Dans le cas de Sigma, la difficulté était même assez monstrueuse, puisqu'il fallait réussir à alourdir les fondements du jeu sans compromettre la légèreté de son concept.
Un concept magique dans sa simplicité – je combine des animaux entre eux et je fais combattre ces drôles de créatures entre elles – mais un concept qui, au départ, ressemblait davantage à un jouet qu'à un jeu. Comme The Sims ou comme Black & White, mais sans la notoriété de Peter Molyneux ni le potentiel communautaire de la création de Will Wright. Mais avec le même talent de séduire instantanément tout le monde ! Et j'avoue que c'est sur ce point que j'ai été bluffée : aujourd'hui, Impossible Creatures (IC) a gardé cet incroyable potentiel de séduction de Sigma, tout en devenant un vrai bon jeu, bien riche et bien consistant. Du pur bonheur en perspective.

## Du nouveau en stratégie temps réel

Du jeu solo, on ne sait pas encore grand-chose, si ce n'est que l'intrigue se passe en 1930 et que vous affronterez une sorte de Docteur Moreau (vous savez, l'insulaire) puissance 100 (mais pourquoi est-il aussi méchant ?) au cours de quinze missions qui se dérouleront sur quatorze îles. Évidemment, pour battre le méchant, il vous faudra aller le chercher sur son terrain. Vous apprendrez donc à combiner des créatures aux pouvoirs divers et variés pour constituer une armée à la hauteur de l'autre. Et nous voilà au cœur du sujet ! Car je vous rappelle qu'IC n'est pas qu'un merveilleux jouet qui va séduire des millions de joueurs dans le monde, mais que c'est aussi un jeu de stratégie temps réel. C'est donc un



truc que, d'office, j'évalue à l'aune de celui qui est resté ma référence absolue dans le genre : Total Annihilation (TA), créé il y a quatre ans et demi (déjà !?!) par le Chris Taylor de Dungeon Siege, notre jeu de la couv'. Oui, tout se recoupe.
Bref, le mode multijoueur de TA représente pour moi le summum de l'interaction : un mélange unique d'équilibre et de déséquilibre, amplifié par l'exploration totale du terrain, c'est ça pour moi, TA. Et c'est ça que, ô miracle, j'ai également ressenti dans IC ! Pas très étonnant quand on sait qu'Alex Garden est un ami de longue date de Chris Taylor.

## Rinoféroces et babouins volants

Puisque les développeurs n'avaient pas le droit de parler du jeu solo, j'ai donc longuement exploré avec Jay Wilson les richesses du « Combineur » (la machine à combiner les animaux). Le résultat est fascinant : le corps de chaque animal est découpé en plusieurs parties. À chaque partie du corps correspond un certain nombre de pouvoirs, en fonction desquels on compose sa créature hybride. Mais on peut aussi les composer en fonction de critères esthétiques. Certains animaux ont des pouvoirs intrinsèques qui sont transmis par n'importe quelle partie de leur corps (la soif de sang pour le requin, le camouflage pour le caméléon, la régénération automatique pour tel autre animal...). On pourra décider de les actionner ou non, selon leur utilité et selon notre stratégie, car ceux-là coûtent en général assez cher. J'en profite pour préciser que les ressources sont au nombre de deux, le charbon et l'électricité, et qu'on possède une unité de base, le grouillot factotum, qu'on peut « upgrader » pour qu'il récolte plus vite (le charbon), construise plus vite (les bâtiments) ou même apprenne à soigner (vos créatures abîmées).

## La simplicité au service du gameplay

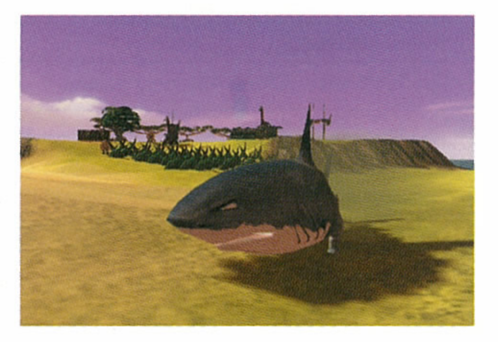
Le charbon est indispensable pour créer les créatures et l'électricité pour avoir accès à leurs pouvoirs les plus efficaces – et pareil pour les bâtiments. Les animaux sont classés par rang, de 1 à 5, en fonction de leur puissance. La création d'une créature de rang 5 (c'est-à-dire composée d'au moins un animal de rang 5) nécessitera un long travail de « recherche » préalable, la construction des bâtiments adéquats (terre, air et mer), et plus de ressources et de temps que pour une créature de rang 1. D'un autre côté, il faudra de longues minutes à des créatures de rang 1 pour détruire un malheureux bâtiment adverse, et beaucoup moins longtemps à une créature 5. Cela dit, les bâtiments sont beaucoup plus solides que dans la plupart des STR, ce qui nous permettra de ne pas porter toute notre attention à notre base, et de profiter de la partie la plus agréable du jeu : le délire de ces combats superbes, tout en 3D. D'ailleurs, merci les gars de Relic pour cette caméra qui fait absolument ce qu'on veut. Si les joueurs occasionnels étaient vraiment perdus quand on leur permet de faire tourner la caméra (comme certains essaient de nous le faire croire), je doute que Microsoft aurait autorisé Relic à poursuivre dans cette voie...



Alex Garden, le visionnaire, créateur du concept d'Impossible Creatures.



Jay Wilson, le concepteur principal, artisan au quotidien de la réalisation d'Impossible Creatures.



Rien de tel qu'une bonne tête de cachalot (montée ici sur un corps de gorille) pour tirer des boules d'eau capables de venir à bout des bâtiments d'une base adverse.

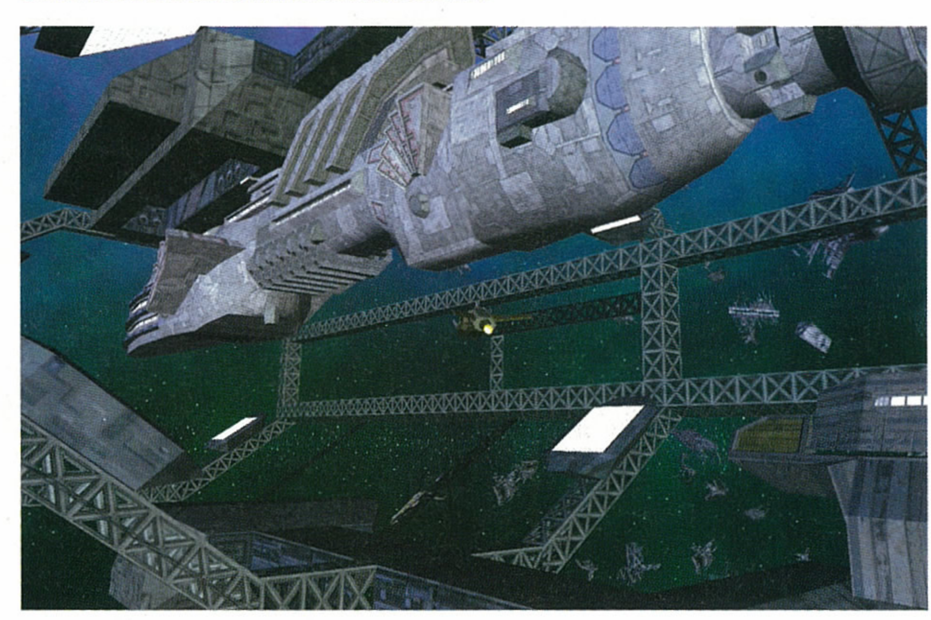
## Combinez, combinez, il en restera toujours quelque chose

Enfin bref, voilà que j'approche de la fin de ces deux pages, et que je n'ai pas eu le temps de vous parler des milliards de pouvoirs spéciaux que possèdent les différents animaux. Sachez juste que les armes offensives sont classées selon trois catégories : « contact, distance, artillerie », et que chacune l'emporte sur la suivante selon le principe de « pierre, ciseaux, papier ». Sachez que les créatures possèdent des caractéristiques générales telles que santé, résistance, protection, rapidité, etc. Sachez aussi que vous serez limité à sept créatures différentes par partie. Sachez que si vous ne voulez pas utiliser une des armées types du jeu, ni une armée issue de votre campagne solo, cela signifie que vous passerez de très longues heures à tripatouiller le « Combineur » afin de créer votre armée idéale. Sachez enfin qu'avec cette richesse à la fois maîtrisée (parce qu'on est limité en unités différentes) et réelle (parce que toutes les combinaisons sont possibles), Impossible Creatures me semble tout avoir pour faire un carton incroyable.



**Genre** AVENTURES SPATIALES
**Éditeur** MICROSOFT
**Développeur** DIGITAL ANVIL ÉTATS-UNIS
**Sortie** FIN 2002
**Site Web** www.microsoft.com/games

Le monde de Freelancer est immense à tous les niveaux.



# FREELANCER

Digital Anvil a été créé par vingt-cinq dissidents d'Origin qui se sont lancés initialement dans trois projets d'envergure en parallèle : Conquest, Loose Cannon et Freelancer. Et de fait, les équipes étaient petites, beaucoup trop petites pour la taille des projets auxquels elles s'étaient attelées. Les plannings ont donc commencé à s'étirer, les joueurs à s'impatienter, les technologies à se périmer... Chris « Wing Commander » Roberts s'intéressait de plus en plus au cinéma et de moins en moins au jeu vidéo.... Finalement c'est Microsoft qui a mis fin à cette dérive en recentrant l'activité de Digital Anvil sur un seul projet. C'était en septembre dernier. Exit Conquest, le moins prometteur des trois projets. Exit aussi Loose Cannon, que j'adorais, mais qui n'a pas fait le poids face à Freelancer, lequel bénéficiait de la notoriété de Chris Roberts. Et puis sa démo avait été sacrée meilleur jeu de l'E3 99 ! Quoi qu'il en soit, malgré son regret d'abandonner Loose Cannon, sur lequel il travaillait depuis environ trois ans avec Tony Zurovec, Jorg Neumann avoue que le rapatriement d'une grande partie des ressources de Digital Anvil sur un seul projet a fait à tout le monde un bien fou. Ainsi qu'à Freelancer, comme en témoigne son excellente forme actuelle. Alors qu'il n'était jusqu'à présent qu'un projet assez nébuleux – et pour cause – il possède aujourd'hui une vraie consistance. D'ailleurs, au-delà des promesses, il y a un truc qui ne trompe pas : j'ai enfin pu y jouer !

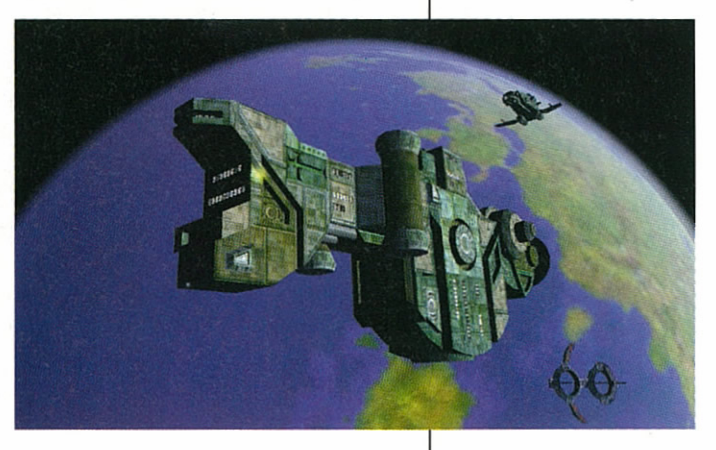
*FREELANCER A ÉTÉ MON DEUXIÈME GRAND CHOC DE CET IGF : LUI AUSSI EST DEVENU UN VRAI JEU, CONSTRUIT, COHÉRENT, AVEC DES RÈGLES DE JEU ET UN UNIVERS BOURRÉ DE POSSIBILITÉS. ET MÊME UNE VRAIE ÉQUIPE QUI BOSSE DESSUS DEPUIS UN PEU PLUS DE SIX MOIS. AVOUEZ QUE ÇA TIENT À PEU DE CHOSES...*



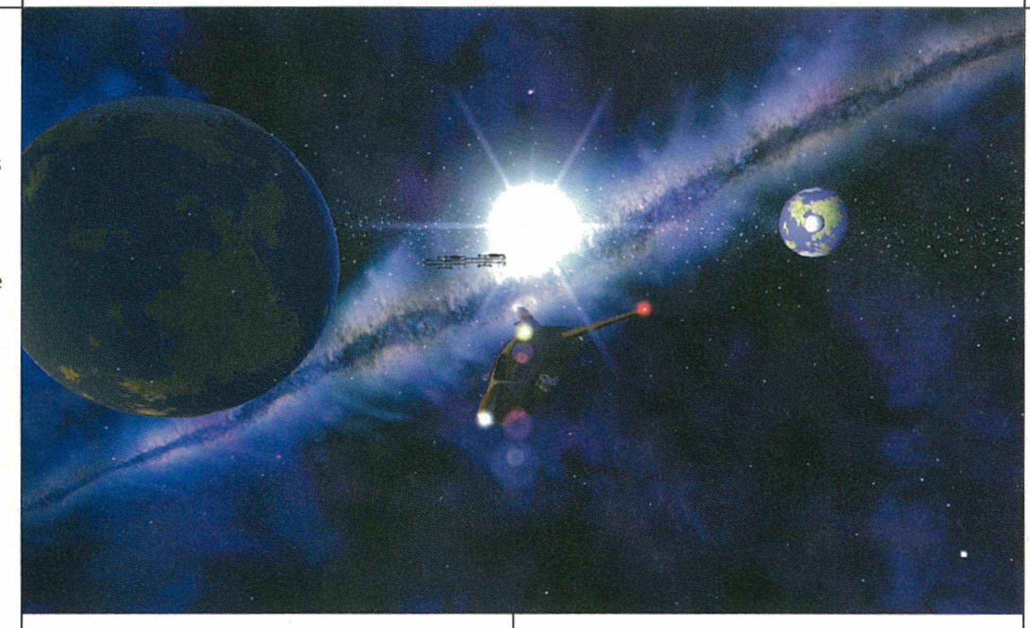
Quand on s'écarte des routes commerciales, on a plus de chances d'échapper à des pirates, mais ce n'est pas forcément la meilleure option pour éviter tout danger. Ce champ de mines en est un exemple, et les traces d'explosions au loin autant de preuves.

## Liberté de mouvement

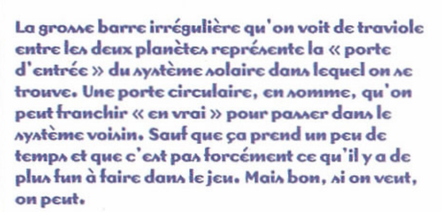
Bon, le seul problème de Freelancer – j'en parle maintenant, comme ça j'en serai débarrassée – c'est qu'il s'agit d'un shoot spatial. Et moi, dans l'espace, je ne me sens pas super à l'aise quand je me fais attaquer. Pour me promener tranquillement, tout va bien. Mais dès que je suis en danger, je n'arrive plus à me repérer. Bon, voilà, c'était tout. Passons maintenant aux choses positives : ce que veut nous offrir l'équipe



de Freelancer, c'est un espace de liberté, un univers qui vit indépendamment de nous, avec lequel nous pourrons interagir à notre guise. Cet univers immense, on pourra le parcourir dans tous les sens, soit en empruntant les voies express mises en place sur les routes commerciales, soit en partant à l'aventure genre baroudeur de l'espace. Il existe une intrigue que vous pourrez suivre, mais rien ne vous y obligera. Comme dans GTA 3 sur PlayStation 2, pour ceux qui connaissent, on pourra jouer le jeu absolument comme on veut. Et comme tout ce qui n'est pas directement lié à l'intrigue possédera une identité et des règles de comportement (ainsi qu'une mémoire !) gérées par une Intelligence Artificielle autonome, vous pourrez interagir de manière parfaitement naturelle avec toutes les entités du jeu. Ainsi, vous pourrez jouer les pirates et rançonner tout ce qui tombe sous votre feu, faire du commerce entre les différentes planètes, usines et stations spatiales (en fonction des ressources naturelles, de la production et des besoins des unes et des autres), jouer les chasseurs de primes (la nostalgie de Loose Cannon ?) pour le compte de qui voudra vous engager, ou tout simplement chercher les limites de l'univers et profiter de la beauté des différents systèmes solaires.



La grosse barre irrégulière qu'on voit de traviole entre les deux planètes représente la « porte d'entrée » du système solaire dans lequel on se trouve. Une porte circulaire, en somme, qu'on peut franchir « en vrai » pour passer dans le système voisin. Sauf que ça prend un peu de temps et que c'est pas forcément ce qu'il y a de plus fun à faire dans le jeu. Mais bon, si on veut, on peut.

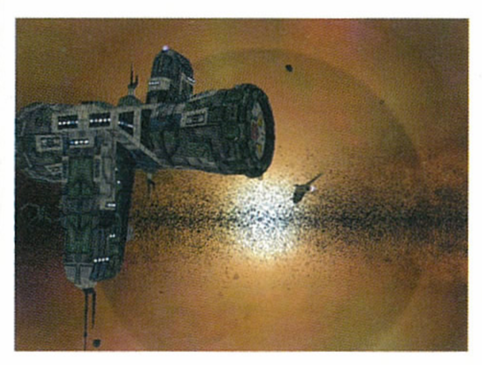


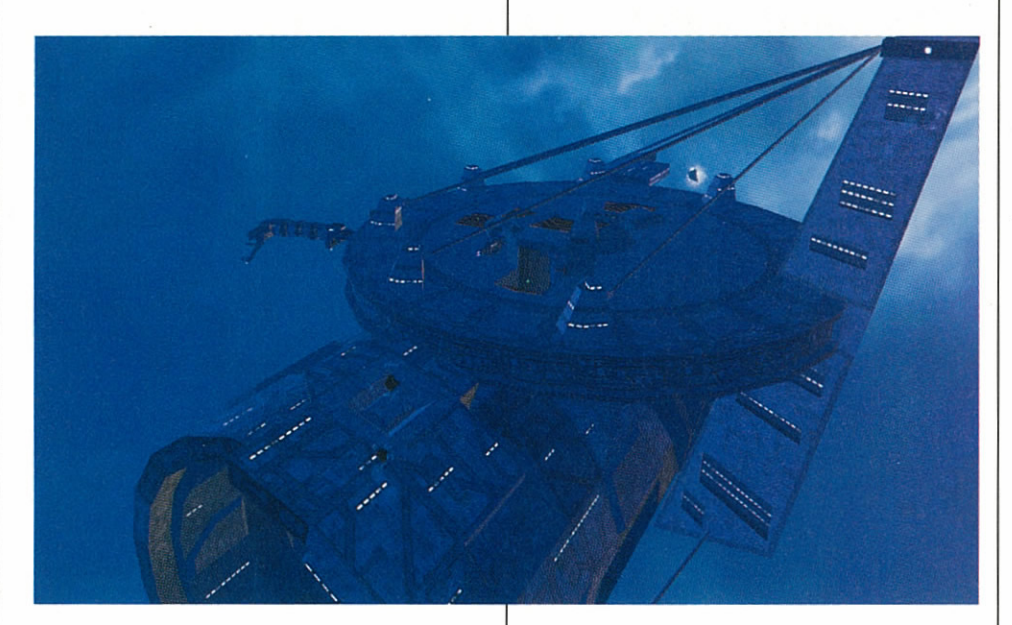
## Interface invisible

Tout semble avoir été fait pour renforcer l'immersion. Je n'ai évidemment pas tellement pu juger de la profondeur du jeu, mais je pense qu'on peut raisonnablement espérer le mieux. En tout cas, tout ce que j'ai vu va dans le bon sens. L'interface, notamment, est tellement légère, avec son strict minimum d'icônes, ses menus transparents tout discrets, que c'est un pur bonheur de lisibilité. Au final, elle donne mille fois plus d'informations qu'une interface plus riche, car les choses importantes sautent tout de suite aux yeux. Et comme elle symbolise généralement le dernier bastion de la lourdeur du monde PC, le travail réalisé à ce niveau laisse présager du meilleur pour le reste du jeu. Est-il besoin de préciser que la maniabilité est excellente ? C'est le contraire qui eût été étonnant... Bref, entre action et sens du spectacle (les actions basiques, comme le docking, peuvent se faire manuellement ou automatiquement), entre aventure personnelle et implication dans une intrigue complexe (deux heures de cinématiques, réalisées avec le moteur du jeu), Freelancer est bien parti pour être aussi simple qu'un shoot spatial et aussi profond qu'un jeu de rôle – développement du personnage en moins. Que demander de plus ? Juste que ça se passe ailleurs que dans l'espace. Bah, maintenant que Chris Roberts a quitté le jeu pour le royaume des stars, peut-être que les projets de Digital Anvil vont pouvoir revenir sur terre...



Jorg Neumann, l'ancien concepteur principal de Loose Cannon, est maintenant celui de Freelancer, tandis que l'ancien concepteur de Freelancer a pris la place de Chris Roberts en tant que producteur et chef de projet. Regardez bien ce mec. Vous voyez ses cernes ? C'est à ce genre de détails qu'on reconnaît un bon jeu.





| | |
|---|---|
| Genre | STRATÉGIE TEMPS RÉEL |
| Éditeur | MICROSOFT |
| Développeur | BIG HUGE GAMES ÉTATS-UNIS |
| Sortie | PRINTEMPS 2003 |
| Site Web | www.microsoft.com/games |


Une bataille moyenâgeuse.

# RISE OF NATIONS



*ET HOP ! UNE NOUVELLE POINTURE QUI TOMBE DANS LE GIRON DE MICROSOFT. COOL. L'AN DERNIER, IL N'Y EN AVAIT QUE POUR LA XBOX ET J'AVAIS EU UN PEU PEUR QUE LE PC NE RESTE À LA TRAÎNE DANS LEUR CŒUR. ALLEZ, À PARTIR DE L'ANNÉE PROCHAINE, ON REPREND LE RYTHME D'AVANT : UNE NOUVELLE STAR PAR AN. D'ACCORD M'SIEUR SOFT ?*

Brian Reynolds, le créateur de Rise of Nations, a fait ses armes chez Microprose, notamment en tant que concepteur principal de Civilization II et de Alpha Centauri. Lui et ses copains, ils faisaient donc des jeux de stratégie au tour par tour pendant la journée, et le soir, pour se détendre, ils jouaient à des jeux de stratégie en temps réel. Sauf qu'un concepteur de jeux vidéo reste concepteur de jeux vidéo, même quand il se détend. Ils ont donc commencé à porter un regard critique sur ce à quoi ils jouaient, pour finir par avoir envie d'en faire des pareils. En mieux. Bref, quand la même bande de potes a quitté Microprose pour fonder Big Huge Games, c'est tout naturellement qu'ils ont décidé de laisser tomber le tour par tour pour se lancer dans le temps réel. Mais en tirant parti de leur expérience chez Microprose pour rajouter une ampleur historique et une vraie profondeur stratégique à la traditionnelle rapidité d'action des STR. Bref, d'entrée, Rise of Nations se définit comme un mixe entre action tactique et réflexion stratégique. Et autant vous l'avouer tout net : ce que j'en ai vu m'a eu l'air très prometteur.

## De l'apparition du temps mort

À première vue, on dirait un STR de base : on choisit une civilisation, on dirige des unités, on leur fait construire des bâtiments, on produit des unités offensives... Et on se les garde bien sagement au chaud. En effet, pendant la première demi-heure de jeu (environ), on a interdiction formelle de traverser les frontières de son territoire, sous peine de voir la partie s'achever aussi sec. Gloups. Alors à quoi ça sert de faire des soldats ? Ben à se préparer à attaquer. Sauf que si votre adversaire a dépensé ses ressources pour prendre de l'avance sur le plan technologique, il se peut que vous l'ayez dans l'os, et qu'au moment où


C'est la fin de la journée, je cours faire mes dernières photos. Mon Dieu, Brian Reynolds a disparu ! Mais non, le voici avec les gars d'Ensemble. Il se fait montrer Age of Mythology par Ian Fischer, apparemment un vieux copain à lui. Alors comme ça, on espionne la concurrence, monsieur Reynolds ?





vous foncerez sur lui avec votre myriade d'unités, il soit en mesure de vous écraser comme un moustique.
Il se peut aussi qu'il ait misé sur une domination de type politique : en construisant des bâtiments à proximité de ses frontières, il aura petit à petit fait reculer les vôtres, et vos ressources se seront réduites de concert, comme une peau de chagrin.
Il se peut aussi qu'il ait méticuleusement exploré son territoire et systématiquement exploité toutes les ressources qui s'y trouvaient, lui assurant ainsi une domination économique redoutable. Ce qui pourra lui permettre de vous faire plier comme un roseau si l'envie lui en chante. Bref, finalement, c'est pas si con que ça, cette demi-heure de jeu sans combats, ne serait-ce que pour nous donner l'occasion d'explorer les trésors qui se planquent dans les sous-menus de l'interface.



La domination navale sera également un élément de victoire.

## De l'intérêt de la troidé

Vous craignez que toute cette richesse ne soit un tantinet lourdingue et ne tue la belle spontanéité du temps réel ? Ben faut pas, car tout ça devient très plaisant quand on est assis devant un beau 19 pouces relié à une belle carte 3D. En effet, si vous pouvez suivre l'évolution du déploiement de votre civilisation grâce à des tableaux analytiques divers et variés, sachez que non seulement les informations-clés seront visibles en permanence sur les pourtours de l'écran (prenez une loupe pour mater les screenshots), mais surtout que la quasi-totalité des opérations se feront directement dans la fenêtre de jeu. Et en 3D, s'il vous plaît.
Yep, ils ont apparemment décidé de ne pas se priver, les gars. Remarquez, en sortant de quelques années d'abstinence microprosienne, c'est compréhensible qu'ils aient eu envie de s'offrir quelques petites folies...
Là, en l'occurrence, ça nous arrange pas mal, en particulier pour l'intérêt tactique des combats. Car la modélisation en 3D des unités militaires a permis à l'équipe de Big Huge Games de traiter différemment les quatre côtés de chaque unité : attaquées de face, elles seront moins vulnérables que si vous les chopez de flanc ou de dos. Bref, autant de petits détails qui permettront aux fans



L'explosion d'un missile nucléaire est extrêmement bien rendue. Et question dégâts, ça assure également pas mal.



de stratégie de se la péter. Cela dit, si aucun joueur ne choisit la voie militaire, les parties pourront se gagner sans qu'une seule bataille ne soit engagée. Ce qui n'exclut pas le recours à des moyens plus ou moins détournés tels que l'espionnage, les pressions économiques, les manœuvres politiques et l'utilisation de la puissance démographique brute.

## De la diversité des goûts

En tout cas, quel que soit votre type de jeu, quelle que soit votre stratégie de victoire, une des constantes de Rise of Nations restera son dynamisme : inutile d'attendre des heures avant de passer d'un âge à un autre. En multijoueur, la progression se fera à un rythme soutenu qui permettra de parcourir toute l'histoire de l'humanité – depuis la Préhistoire jusqu'à nos jours – en moins d'une heure. Un des objectifs des développeurs, en effet, consiste à nous offrir un plaisir à la fois profond et immédiat, même si nous n'avons qu'une petite heure de liberté devant nous. Pendant la pause déjeuner pour ceux qui bossent ou entre deux nuits blanches sur Asheron's Call pour les autres...



| | |
|---|---|
| Genre | STRATÉGIE TEMPS RÉEL |
| Éditeur | MICROSOFT |
| Développeur | ENSEMBLE STUDIOS ÉTATS-UNIS |
| Sortie | SEPTEMBRE 2002 |
| Site Web | www.microsoft.com/games |


Pas de cerbère-rush ni de scarabée-rush dans Age of Mythology : les grosses unités seront limitées en nombre.



# AGE OF MYTHOLOGY

*ATTENTION LES YEUX ! LES DIEUX ANTIQUES SONT EN TRAIN DE FAIRE SOUFFLER UN VENT DE FOLIE SUR LA DIGNE SÉRIE DU NON MOINS DIGNE STUDIO TEXAN, ENSEMBLE STUDIO. AGE OF MYTHOLOGY BOULEVERSE LA ROUTINE DES PRÉCÉDENTS VOLETS, BALAIE LE TRAINTRAIN, FAIT VOLTIGER LES HABITUDES ET S'AFFIRME RÉSOLUMENT PLEIN DE PEPS ET DE VERVE. WOW, JE NE M'Y ATTENDAIS PAS.*

Sans doute qu'on l'avait vu trop vite lors de l'E3. Ou alors que tout n'était pas encore très clair dans la tête des développeurs. En attendant, le fait est qu'en mai dernier, à Los Angeles, Age of Mythology ne nous avait pas laissé une impression impérissable. L'article de l'époque (Joystick n°128, p 79) conclut par ce truc qui casse un peu, quand même : « il semble qu'Ensemble Studios n'ait pas voulu prendre trop de risques (...) en conservant le gameplay bien rodé qui a fait sa fortune ». Désolée de vous citer ainsi un vieux Joy, mais comme je n'avais pas vu ce jeu avant l'IGF, je me suis spontanément tournée vers les personnes en qui j'ai le plus confiance après (les) Dieu(x de l'Olympe) : mes collègues de Joystick. Eh oui, nous à Joystick, on est une grande famille qui s'aime. Et qui aime les bons jeux. Surtout quand ils sortent de l'ordinaire. Et là, bonne nouvelle : c'est le cas !

## Zeus, Seth, Wotan & Co

La bonne nouvelle, plus précisément, c'est qu'Age of Mythology a totalement perdu le côté bien cadré qui confinait un peu trop ses prédécesseurs dans la routine d'un clic-clic formaté, où on suit grosso modo toujours le même schéma de développement pour sa civilisation de prédilection. Il faut dire que la mythologie, ça décoiffe un peu plus que l'Antiquité ou le Moyen Age. À cette époque – cherchez pas, vous n'étiez pas encore né – les problèmes se réglaient de manières pour le moins spectaculaires. Et des problèmes, il y en avait tout le temps, évidemment, car comme toutes les religions, les mythologies antiques avaient pour vocation d'expliquer aux hommes les choses de la vie. Ainsi, avec Zeus, les Grecs apprenaient mille et une manières de cocufier leur femme. Grâce à Seth, les Égyptiens savaient comment découper en morceaux un frère qui leur faisait de l'ombre. Enfin, façon de parler... Avec Wotan, les Scandinaves se préparaient pour le combat final contre les puissances du Mal. Les choses de la vie, quoi. Et pour que le message passe bien auprès de ces couillons d'humains (nous), et aussi parce qu'ils étaient dans le fond pas mal cabotins (eux), les dieux forçaient toujours vachement la note. Et vas-y que je te colle de l'éclair, et du tremblement de terre, et des transformations, et des résurrections, et des disparitions, et j'en passe des miracles. Bref, plein de trucs largement aussi cool que tout ce que peut contenir la littérature fantastique actuelle, mais plus vieux de 2 à 8 000 ans (environ).


Des Scandinaves se font attaquer par une sale bande de Grecs et leur Hercule de service.

## Grecs, Égyptiens et Scandinaves

Age of Mythology nous proposera donc de jouer les Grecs, les Égyptiens ou les Scandinaves. On aura toujours des unités de base : des paysans pour construire les bâtiments et récolter les ressources et des unités guerrières simples pour fournir la chair à canon indispensable à tout STR qui se respecte. On aura toujours l'équivalent d'un arbre technologique pour accéder à des pouvoirs et à des unités de plus en plus puissants, sauf qu'au lieu de franchir des âges historiques, on suivra une chronologie familiale (entre tous ces dieux, c'était consanguinité et compagnie, pas étonnant s'ils étaient tous complètement frappadingues), et au lieu de technologies, on gagnera des héros, des créatures mythiques et des pouvoirs divins. Il faudra toujours construire ou upgrader les bâtiments adéquats avant de pouvoir produire tel

ou tel type d'unités. On appuiera toujours sur les mêmes touches et boutons de souris pour construire, se déplacer, réparer, attaquer... Et le but ultime du jeu sera toujours de se foutre dessus dans la joie, pour tous, et la bonne humeur, pour les vainqueurs.



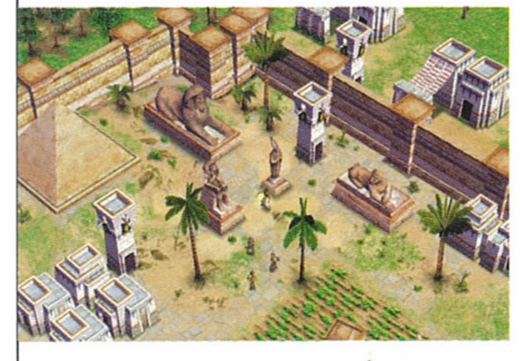
Ian Fischer est entré chez Ensemble Studios à la fin du premier Age, après avoir débuté sa vie professionnelle en tant que sauveteur dans la Navy. Il a ensuite pris la tête de l'équipe de conception sur le second Age, et il continue allègrement avec Age of Mythology.

## Une troidé très dynamique

Mais au-delà de cette apparente ressemblance, Age of Mythology sera tout en 3D temps réel ! Et ça, ça change tout. Nan, j'déconne. Ça permet d'avoir un monde très vivant, grâce aux centaines de petites animations de toutes les unités, mais ce n'est pas ça qui change fondamentalement le gameplay. Quoique... C'est aussi grâce à la 3D qu'on a des effets genre tremblements de terre, cyclones, raz-de-marée, tornades, éruptions volcaniques avec torrents de lave. Et encore grâce à elle que nos unités changent d'armes et d'amures au fur et à mesure qu'on avance dans la recherche. Mais bon, n'empêche que la grande différence entre AoM et les autres Age, à mon sens, elle est dans la dynamique de jeu. Pour commencer il n'y a plus que trois camps, au lieu des neuf d'avant. Ça va donc nous donner des civilisations à l'identité beaucoup



plus marquée. Les concepteurs ont d'ailleurs veillé à développer au maximum les différences : chaque dieu, chaque pouvoir, chaque créature, chaque unité sera spécifique à un seul camp. La ferveur, par exemple, qui est une ressource permettant d'obtenir de l'aide des dieux, se gagnera par des victoires guerrières chez les Scandinaves, par la construction de monuments chez les Égyptiens et en envoyant les unités prier au temple chez les Grecs.



Petite scène de la vie quotidienne en Égypte du temps des dieux.

## Surpuissance divine

De fait, disons pour schématiser que les Scandinaves seront plutôt des guerriers nomades, les Égyptiens des bâtisseurs à vocation défensive, et les Grecs une civilisation plus classique. Enfin, un classicisme pas mal décoiffé par les interventions divines, évidemment. Mais en même temps qu'un certain vent de folie, les divinités devraient apporter une vraie richesse au niveau des possibilités stratégiques. Chaque nouveau dieu vous apportera de nouvelles unités mythiques et de nouvelles possibilités pour vos unités de base, en même temps qu'un pouvoir extrêmement puissant (certains permettront de raser des parties entières de la carte, d'autres de téléporter toute une armée d'un continent à un autre...), mais à usage unique. L'unicité de ces pouvoirs et le fait que vous ne pourrez pas produire les unités les plus puissantes à la chaîne sont des éléments particulièrement séduisants. Ça devrait nous offrir un vaste champ de possibilités, et nous empêcher de plonger dans une quelconque routine de jeu. Bref, peut-être qu'AoM manquera un peu de subtilité par rapport aux autres Age, mais il devrait être vachement plus fun. Bref, avec la grosse machinerie d'Ensemble Studios au service d'un thème d'une telle richesse, disons qu'Age of Mythology part avec un avantage certain.



Les Grecs se préparent au combat.

Oh, comme tu es joliment modélisé, toi ! Pas autant que moi, mais... Mais c'est pas une raison pour pas devenir copains, hum ?




| | |
|---|---|
| Genre | MMORPG |
| Éditeur | MICROSOFT |
| Développeur | TURBINE ÉTATS-UNIS |
| Sortie | EN BÊTA FIN 2002 |
| Site Web | www.microsoft.com/games |

# ASHERON'S CALL 2



Les reflets sur l'eau qui ondoie, c'est l'effet 3DMark 2000.

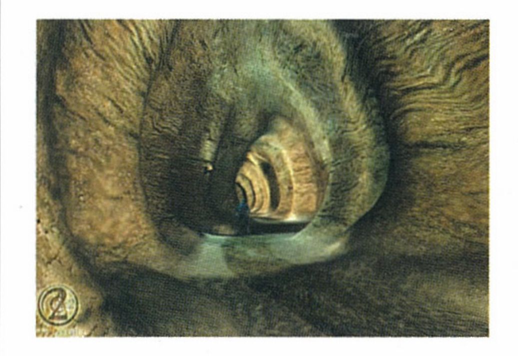
*IL Y A DES JEUX QUI DÉCLENCHENT DE VÉRITABLES PASSIONS À LA RÉDACTION. PRENEZ NOTRE IANSOLO, PAR EXEMPLE : NON CONTENT DE SE BALADER EN ROBE DE MAGICIEN DANS LES COULOIRS DE JOYSTICK, DE LANCER DES «SHIROV THILOI» (JE CROIS QUE C'EST UNE IMPRÉCATION) ET DE NOUS VANTER INLASSABLEMENT LES MÉRITES DE SON CHER ASHERON'S CALL QU'IL AIME, IL M'A INVESTI D'UNE MISSION SACRÉE EN APPRENANT QUE J'ALLAIS CROISER LES MECS DE TURBINE À LAS VEGAS...*

«Attends, Wanda, tu oublies ta valise.
- Ma valise ? Quelle valise ?
- Je t'ai préparé quelques questions pour Turbine. Tu as vu, je suis resté concis.»
Mon Dieu, quand je vois tout ce qu'il a de nouveau à nous raconter tous les mois, qui sait quels nouveaux records il va réaliser avec le 2 ?
Car évidemment, les développeurs ont travaillé à rendre ce second volet encore plus intéressant, encore plus envoûtant, encore plus aliénant que le premier. D'ailleurs, rares sont les équipes qui peuvent se prévaloir d'une expérience réussie sur un précédent jeu massivement multijoueur : Ultima Online 2 est mort avant de naître, EverQuest s'étire d'extension en extension, et Star Wars Galaxies, malgré une équipe composée d'anciens de tous les jeux précédemment cités, travaille sur un projet complètement nouveau. Bref, AC est le premier MMORPG à franchir l'étape du numéro 2. Du coup, non seulement il profite de toute l'expérience acquise avec le 1, mais il pousse tout un cran plus loin : l'accessibilité, la beauté et l'immersion du monde, la façon de s'y développer, les moyens de se l'approprier, et jusqu'aux possibilités de le faire évoluer.

## La quête du sens

Histoire de bien faire passer le message, AC 2 commencera juste après la destruction du monde d'AC 1, et ce sera à nous de déterminer où et comment se fera la reconstruction.
Les développeurs ont promis qu'on pourrait modifier le cours des choses comme aucun jeu ne l'a permis jusqu'à présent, depuis l'accomplissement des quêtes les plus modestes jusqu'au déclenchement d'événements majeurs.
Inversement, le jeu s'adaptera aussi au développement de notre personnage selon un système classique de « contenu dynamique ».
Ainsi, au début de chaque nouveau chapitre, nous recevrons notre lot de quêtes personnelles, plus ou moins directement liées à l'intrigue principale, et qui nous permettront d'influer – dans la mesure de nos possibilités – sur la grande histoire.
Cette grande histoire, qui viendra se greffer

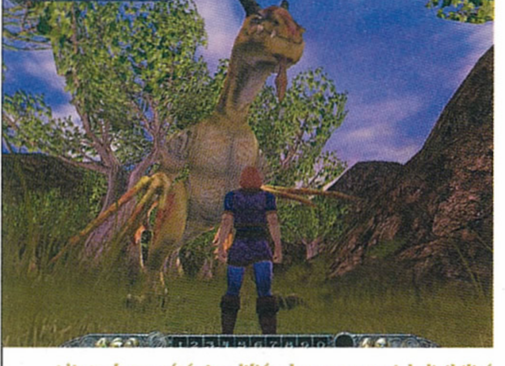




au-dessus de l'ancien système d'allégeance, mettra en scène trois royaumes possédant chacun une identité et une idéologie propres, auxquels vous pourrez ou non vous affilier. Si tel est votre choix, vous hériterez alors de nombreux adversaires à combattre, tuer ou détrousser, selon les circonstances. Bref, que vous choisissiez d'incarner un humain, un tumerok ou un lugian, votre vie ne devrait pas ressembler à un long fleuve tranquille, et ce d'autant moins que le moteur du jeu peut maintenant gérer des événements de grande ampleur, comme des blizzards, des éruptions volcaniques, ou l'invasion de votre douce contrée par des hordes barbares assoiffées de sang.

## Artisan boucher

Mais que toute cette violence n'effraie pas les plus paisibles d'entre vous : l'arbre des compétences sera non seulement simplifié, mais il permettra désormais de trouver sa place – et donc son compte – dans le jeu sans avoir besoin de tuer une seule personne, grâce à un système d'artisanat particulièrement développé. Ainsi, vous pourrez réaliser tout un tas d'objets, depuis les babioles les plus simples jusqu'aux plus prisés des artefacts magiques. Évidemment, simplification ne veut pas dire appauvrissement : il y aura aussi du nouveau pour les magiciens et les guerriers.
Le système de combat, notamment, a été refait en exploitant les capacités du nouveau moteur 3D, afin de rendre l'action encore plus immersive, encore plus viscérale. Une large palette de techniques de combat (avec les animations qui vont bien), très différentes, permettront à chacun de trouver son style : élégant, bourrin, virevoltant, économe, acrobatique, etc. Comme nos ennemis seront plus nombreux et plus impressionnants – certains pourront faire jusqu'à cent fois notre taille ! – cela rendra encore plus critique notre capacité à prendre des décisions rapides. Mais en cela, nous sommes maintenant aidés par la visualisation immédiate de l'efficacité de nos coups, car à chacun d'entre eux, le nombre de points retirés à l'ennemi s'affiche tout de suite à l'écran, en surimpression sur la scène 3D, façon jeu de rôle japonais. Et puis question animations, les monstres ne donnent pas dans le caprice de star : quand vient leur heure de passer l'arme à gauche, c'est à grand renfort de gémissements, de soubresauts, de décharges d'énergie et autres effets de manche qu'ils rendent hommage à notre puissance.



L'interface a été simplifiée dans un souci de lisibilité (de même que la gestion des ressources), mais la profondeur du jeu ne devrait pas en être altérée.



Jeffrey Anderson, DG de Turbine et producteur exécutif de Asheron's Call 2 : « Nous aurions pu nous contenter d'améliorer ce que proposait le premier jeu, mais nous avons décidé d'innover, de pousser un cran plus loin l'expérience de jeu. »

## Le top de la troidé en ligne

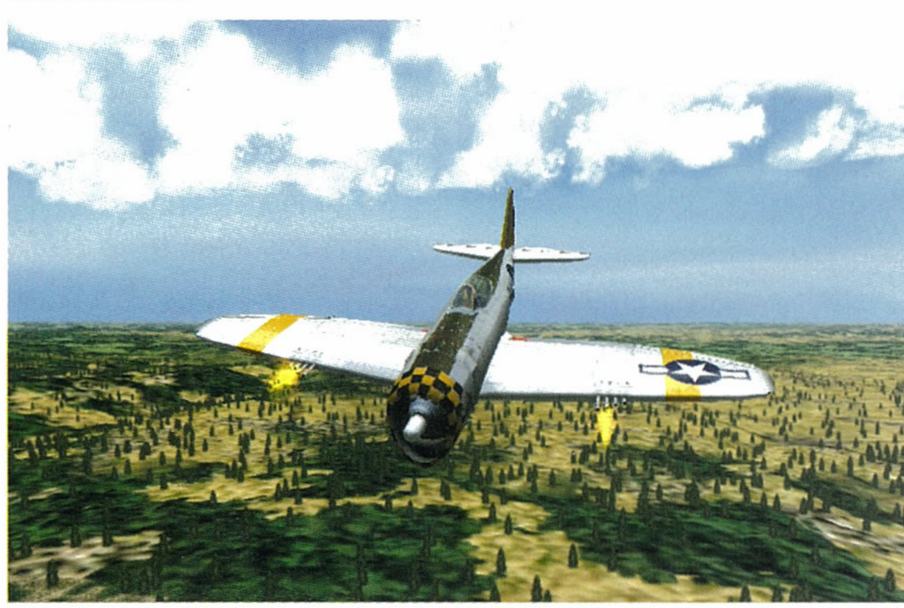
Il faut dire que leur nouveau moteur 3D est tout simplement superbe. Plutôt que de vous citer toutes les prouesses techniques qu'il réalise – si vous vous reportez aux screenshots « reflets sur l'eau qui ondoie » et « hautes herbes qui ondulent mollement au gré du vent », vous comprendrez que tout va bien pour lui – je préfère vous parler des quelques minutes où j'ai manié la souris et le clavier pour me balader dans le monde d'Asheron's Call 2. Eh bé je peux vous dire que c'est vraiment cool. La marche, la course, les jeux d'ombre et de lumière, le rapport à l'environnement, la baston, rien qu'au niveau de la manipulation, tout ça est assez jouissif. Alors avec un bon gameplay par derrière... Et puis lorsqu'on connaît la façon dont l'équipe de Turbine a écouté la base de ses fans pour améliorer le premier AC, on ne se fait pas trop de soucis sur ce qu'il va advenir du deuxième. Même si les développeurs ont d'ores et déjà prévu une extension, suivie d'une deuxième saison, elle-même complétée par une autre extension, c'est à partir de la fin de l'année que les choses sérieuses vont commencer. Ça va turbiner sec dans les chaumières, si je puis dire.




Les hautes herbes qui ondulent mollement au vent, c'est l'effet 3DMark 2001.

**Genre** SIMULATEUR DE NAVIONS DE GUERRE
**Éditeur** MICROSOFT
**Développeur** MICROSOFT ÉTATS-UNIS
**Sortie** OCTOBRE 2002
**Site Web** www.microsoft.com/games

Parmi les compétences techniques que vous pourrez développer, il y aura l'option « tuning » pour les plus coquets d'entre vous.



# COMBAT FLIGHT SIM 3

*VU LE SUCCÈS DES DEUX PREMIERS, IL AURAIT ÉTÉ DOMMAGE DE NE PAS NOUS FAIRE UN 3. DOMMAGE POUR MICROSOFT, ÉVIDEMMENT, MAIS AUSSI DOMMAGE POUR NOUS. ENFIN, SURTOUT POUR VOUS, PARCE QUE MOI, LES SIMULATEURS DE VOL, C'EST PAS FRANCHEMENT CE QUE JE PRÉFÈRE. CELA DIT, JE SAIS EN RECONNAÎTRE UN BON QUAND J'EN CROISE UN. COMME CFS3, PAR EXEMPLE.*

Pour le troisième volet de cet excellent simulateur de combats aériens, annoncé lui aussi officiellement lors de l'IGF, les développeurs nous ramènent en Europe pour nous faire jouer la fin de la Seconde Guerre mondiale. La campagne solo débute donc en 1943, au moment où les États-Unis entrent dans le conflit, et se termine avec la fin de la guerre. Une période courte mais intense pendant laquelle vous jouerez le rôle d'un pilote de la U.S. Army Air Force, de la Royal Air Force britannique ou de la Luftwaffe allemande. D'ailleurs, pour accentuer l'immersion, CFS3 va encore plus loin dans l'aspect jeu de rôle : dès le départ, il vous faudra choisir entre pilote de chasse, d'attaque au sol ou de bombardier. Ensuite, au fur et à mesure de vos victoires, vous pourrez développer un certain nombre de caractéristiques telles que la résistance aux G, l'acuité de la vue ou la forme physique. Enfin, le choix de vos compétences déterminera la façon dont vous pourrez améliorer votre avion, ce qui vous permettra d'aborder d'une manière parfaitement unique les différentes missions qui s'offriront à vous, qu'il s'agisse de dogfight, de support aérien ou de bombardement tactique. Bref, de quoi vivre la guerre de vos rêves – mon dieu, quelle expression contre nature !




Tout bouge comme dans un vrai en fonction de ce que vous faites.

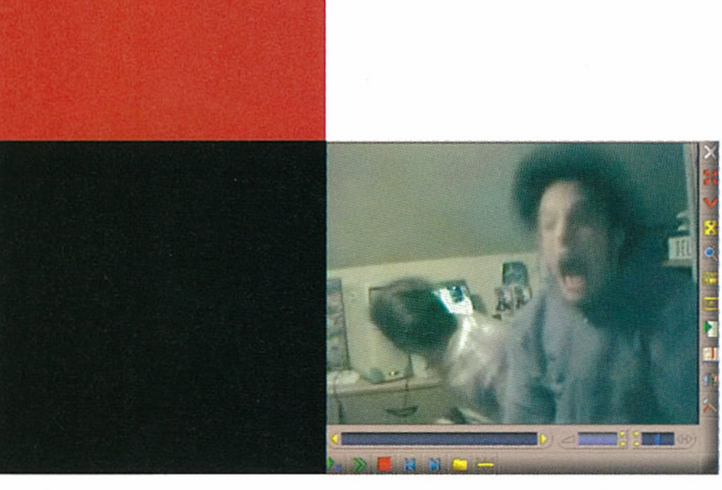



Le mode coopératif permettra de jouer d'autres rôles que pilote.

## Mettez un Flight Sim 2002 dans votre moteur

Sur le plan technique, les gars de Crosoft ont également bien bossé. Leur moteur 3D, pour commencer, pousse un cran plus loin la qualité dans le rendu du terrain, des objets au sol (une trentaine) et des avions eux-mêmes, cockpit inclu. Bon, pour tout vous avouer, je n'ai pas été super-impressionnée par le rendu du sol – qui permet néanmoins de faire de beaux bombardements à basse altitude, une des nouveautés de CFS3 – mais les avions sont absolument superbes. Parfaitement modélisés, évidemment, mais aussi très vivants (si je peux dire), avec leurs impacts de balles, leur couche de crasse, leurs jauges et leviers qui bougent en temps réel, et même les reflets du soleil dans la verrière du cockpit quand on tourne la tête à l'intérieur de l'avion ! Signalons au passage que CFS3 utilise le moteur physique de Flight Sim 2002... Ceci explique cela. Quelques petits détails sur le mode multijoueur pour terminer cette brève introduction aux joies que vous réserve CFS3 : vous pourrez piloter les dix-huit warbirds du jeu (P-47 Thunderbolt, Spitfire, JU 29, etc.) dans des affrontements ponctuels, mais aussi dans des campagnes permanentes (mondes persistants hébergés par des serveurs) qui permettront à des centaines de joueurs d'apporter leur petite pierre à l'édifice collectif. Enfin, vous pourrez vous refaire les missions solo en mode coopératif, de deux à seize personnes !


L'HEURE APPROCHE...
SOYEZ PRÊT.
SHADOWBANE
Forgez le Destin, et écrivez l'Histoire.
Alliez-vous aux plus forts, ou devenez si puissant vous-même que les autres vous suivront ! Venez découvrir le monde fantastique de Shadowbane, à une époque fabuleuse où l'on couronne les Rois et où naissent les Légendes...
Shadowbane - une Epopée. Votre vie - un Destin.
http://shadowbane.swing-games.de
SWING!
ENTERT@INMENT Media AG
WOLFPACK STUDIOS
LE JEU ONLINE ET MULTI-JOUEUR ULTIME, DISPONIBLE POUR PC ET MAC À PARTIR DE MAI 2002



## Zoom Player

*Site Web :* ***www.inmatrix.com/zplayer***
*Prix :* ***Freeware***

S'il n'y a qu'un seul freeware à installer ce mois-ci, alors que ce soit celui-là. Zoom Player est une alternative au Windows Media Player. Il sait jouer exactement les mêmes formats que le lecteur de Microsoft (AVI, MPEG, Divx, DVD Vidéo pour ceux qui ont l'extension…), mais il est plus rapide à s'initialiser et il dispose d'une interface et de contrôles de lecture nettement plus pratiques. Un exemple : on peut avancer et reculer de quelques secondes dans une vidéo avec la molette de la souris. C'est con, mais une fois qu'on s'y est habitué… Zoom Player bénéficie aussi du On Screen Display, d'un support des skins et d'un milliard d'autres options pour obtenir une lecture optimale en plein écran. Installez-le et vous vous demanderez comment vous faisiez pour vivre sans ça.

# Utilitaires

**Tous ces utilitaires se trouvent sur le CD Joystick n°2**



## IrfanView

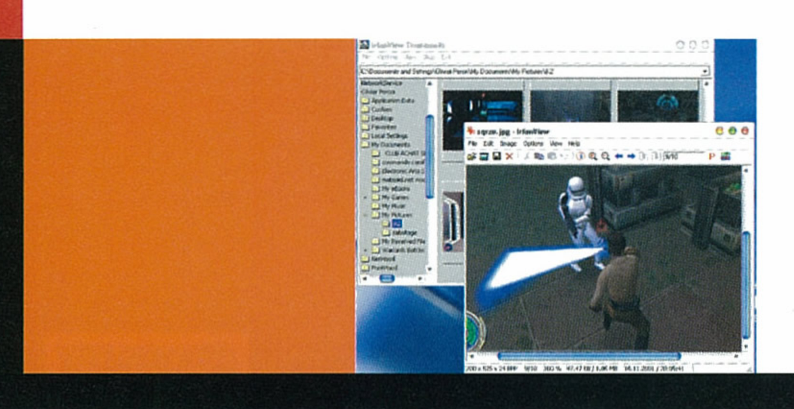
*Site Web :* ***www.irfanview.com***
*Prix :* ***Freeware***

Si vous en avez marre de la dernière version de ACDSee qui met trois plombes pour afficher la moindre image, qui bugge comme une folle et qui coûte quand même quelque chose comme 20 dollars, voici IrfanView, un soft à peu près similaire qui a le double avantage d'être gratos et rapide. À part deux ou trois fonctions dont personne ne se sert, il propose exactement les mêmes caractéristiques que ACDSee : visualisation d'un répertoire entier avec des thumbnails, correction des couleurs, slideshow, affichage plein écran… Bref, un excellent freeware.



**Ce mois-ci, je ne vous promets pas le sel au baiser de ma bouche, je ne vous promets pas le miel à ma main qui vous touche, mais juste quelques bons sharewares et freewares, et je suis sûr que vous vous en contenterez.**

**Ackboo**



# Neti 4

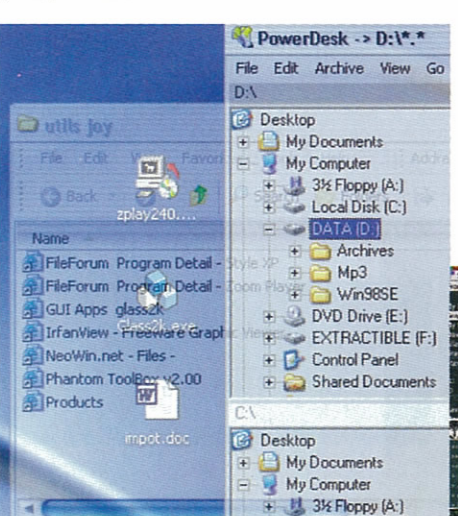
*Site Web :* ***www.katarncorp.com***
*Prix :* ***Freeware***

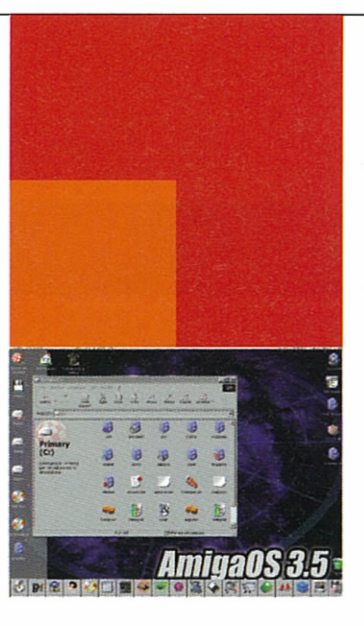
Le très controversé Napster a ouvert la grande mode du peer-to-peer, et si nous parlons rarement de cette nouvelle vague dans Joystick, c'est parce que c'est surtout synonyme d'échanges en toute illégalité de fichiers bardés de copyrights. Mais là, pour une fois, le concept a été récupéré pour quelque chose qui ne risque pas de vous envoyer au pénitencier pour trente ans : Neti est en effet un programme qui sert à partager ses bookmarks. Le principe est limpide : plutôt que de se fier aux moteurs de recherche qui affichent en priorité des liens vers les sites commerciaux, Neti permet d'aller fouiller parmi une base de données de bonnes adresses plus confidentielles, maintenue par sa communauté d'utilisateurs. Ça fonctionne donc exactement comme Google, avec une recherche par mots-clés, sauf que les résultats proviennent des bookmarks d'autres internautes qui ont déjà fait le tri entre les bonnes URL et les mauvaises. Pour l'instant, le projet n'en est qu'à ses débuts, mais si une grosse communauté se forme autour de ce logiciel, ça pourrait devenir un outil vraiment puissant.

# GlaSS2k

*Site Web :* ***www.chime.tv/products/glass2k.shtml***
*Prix :* ***Freeware***

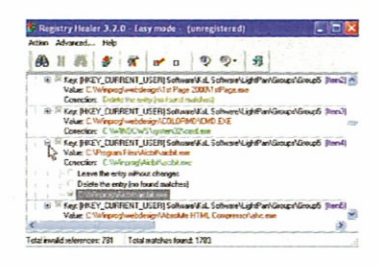
Dans notre série « ces trucs très classes qui ne servent absolument à rien », voici Glass2k, un freeware qui permet de profiter de la gestion de la transparence qu'offrent Windows XP et Windows 2000. Le programme s'installe en tâche de fond, il ne consomme que très peu de mémoire et permet d'attribuer un niveau d'opacité plus ou moins important à chaque fenêtre grâce à un raccourci clavier. Honnêtement, je cherche encore une quelconque utilité à ça, si ce n'est celle de faire joli. Mais bon, c'est gratuit, c'est bien programmé et ça ne pèse rien.

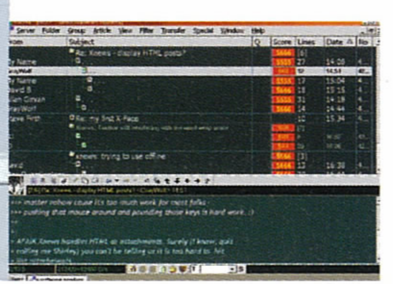



# OUAIS, MAIS LE ST, C'ÉTAIT MIEUX

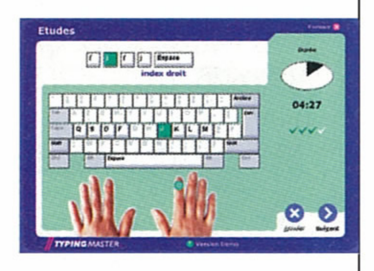
Je me dis que ça devrait sûrement intéresser quelques vieux lecteurs (c'est-à-dire ceux qui ont plus de 25 ans) : un nostalgique passe ses dimanches à coder des petites applications pour donner un look Amiga OS à Windows. Il y a des barres de lancement d'applications, un screensaver, une barre des tâches, un éditeur de texte… C'est tout en freeware bien sûr, c'est plutôt bien fait et ça se trouve à cette adresse : www.geocities.com/phtm77





# Typing Master

*Site Web :* ***www.typingmaster.com***
*Prix :* ***30 dollars***




Aaah, voilà un programme qui a changé ma vie. Avant, je tapais comme un polio avec deux pauvres doigts, je faisais trente signes à la minute à tout casser et il me fallait dix bonnes secondes de recherche pour trouver la touche permettant de faire un accent circonflexe. Après deux semaines de tortures manuelles sous Typing Master, je file comme un dieu de la pige à quatre cents caractères par seconde sans même regarder le clavier, c'est trop puissant. Si vous passez du temps devant un traitement de texte, n'hésitez pas à suer quelques jours sur ce soft d'apprentissage, vous ne le regretterez vraiment pas. Notez que la version complète coûte 30 dollars, ce qui est cher, mais la version démo est largement suffisante pour se délier les doigts.

# RegistrY HealEr



*Site Web :* ***www.jetutils.com/regheal***
*Prix :* ***20 dollars***

Cette entité obscure et mystérieuse qu'on appelle la Base de Registre Windows a tendance à s'encombrer avec le temps. Énormément de programmes oublient de désinstaller leurs entrées dans cette base, ce qui la fait grossir inutilement et ralentit le démarrage de la machine. Les guerriers de l'OS vont y faire le ménage à la main (si, si, j'en connais), les autres pourront utiliser Registry Cleaner, qui fait ça très bien et en deux clics de souris. Au passage, il se charge aussi de nettoyer le menu Démarrer et de corriger les chemins des applications qui auraient changé de répertoire. C'est le genre de petit soft qu'il faut lancer régulièrement sur sa machine pour être certain d'avoir un système bien propre.



# XNewS

*Site Web :* ***xnews.3dnews.net***
*Prix :* ***Freeware***

Hop, un lecteur de newsgroups, je crois qu'aucun n'a eu l'honneur de cette rubrique. Bon bah, que dire si ce n'est que celui-là est sûrement le meilleur, le plus complet et le plus gratuit. Certes, l'interface n'est pas la plus sexy du monde, mais pour le reste, c'est le carnaval : récupération automatisée des fichiers binaires, gestion des serveurs multiples, système de filtre pour dégager les messages sans intérêt et des centaines de raccourcis claviers reconfigurables. D'autres softs proposent aussi tout ça, mais ils sont facturés 30 euros, alors le choix est vite fait.

# TOP RÉDAC'



## ACTION

**Aliens vs Predator 2** — *Novembre 2001* • Monolith

**Crimson Skies** — *Octobre 2000* • Zipper Interactive

**Elite Force** — *Septembre 2000* • Raven Software

**Midtown Madness 2** — *Octobre 2000* • Angel Studios





## STRATÉGIE

**Age of Kings** — *Octobre 1999* • Ensemble Studios

**Battle Realms** — *Novembre 2001* • Liquid Entertainment

**Conflict Zone** — *Mai 2001* • MASA



**Ground Control** — *Juin 2000* • Massive Entertainment

**Heroes III** — *Juin 1999* • New World Computing

**Moon Project** — *Mai 2001* • Topware



## JEU DE RÔLE

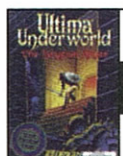
**Arcanum** — *Septembre 2001* • Troïka Games

**Baldur's Gate 2** — *Novembre 2000* • Bioware/Black Isle

**Fallout 2** — *Décembre 1998* • Interplay

**Might & Magic 7** — *Septembre 1999* • New World Computing





## ACTION-AVENTURE

**Deus Ex** — *Septembre 2000* • Ion Storm

**Jedi Outcast** — *Avril 2002* • Raven

**System Shock 2** — *Août 1999* • Irrational Games

**The Nomad Soul** — *Décembre 1999* • Quantic Dreams

**Thief 2** — *Juillet 2000* • Looking Glass





## ACTION-TACTIQUE

**Commandos 2** — *Septembre 2001* • Pyro Studios

**Medal of Honor** — *Février 2002* • 2015 Inc.

**Opération Flashpoint** — *Juin 2001* • Bohemia Interactive

**Rogue Spear** — *Septembre 1999* • Red Storm Entertainment





## AVENTURE

**Discworld Noir** — *Juin 1999* • Perfect Entertainment

**Gabriel Knight 3** — *Décembre 1999* • Sierra

**Monkey Island 3** — *Décembre 1997* • Lucas Arts



*Par iansolo*

ndr : Note du rédacteur
ndrc : Note du rédacteur en chef


Exploite les cartes 3D gérant Direct 3D


Exploite spécifiquement les cartes à base de 3dfx (Glide)


Exploite les cartes 3D gérant OpenGL

## GESTION

**Railroad Tycoon II** — *Décembre 1998* • Pop Top Software

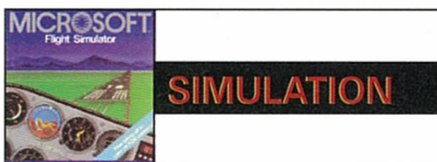
**Startopia** — *Juin 2001* • Mucky Foot

**The Sims** — *Février 2000* • Maxis

**Tropico** — *Avril 2001* • Pop Top Software



## SIMULATION



**B-17 The Mighty 8th** — *Décembre 2000* • Wayward Simulations

**Colin McRae 2** — *Décembre 2000* • Codemasters

**Combat Flight Simulator 2** — *Septembre 2000* • Microsoft

**F1 2001** — *Octobre 2001* • EA Sports

**Flight Simulator 2002** — *Novembre 2001* • Microsoft



**Grand Prix Legends** — *Octobre 1998* • Papyrus

**Superbike 2001** — *Octobre 2000* • Milestone

## RESEAU

**Asheron's Call : Dark Majesty** — *Juin 2000* • Turbine

**Anarchy Online** — *Septembre 2001* • Funcom

**Dark Age of Camelot** — *Janvier 2002* • Mythic

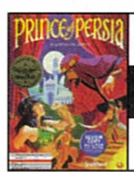
**Half-Life et Counter-Strike** — *Décembre 1998* • Valve & ind.

**Quake 3 & mods** — *Décembre 1999* • Id Software

**Unreal Tournament** — *Décembre 1999* • Epic




## PLATE-FORME



**Gift** — *Novembre 2000* • Eko

**Rayman 2** — *Décembre 1999* • Ubi Soft



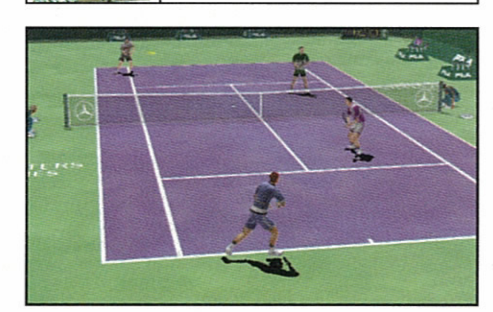
## ARCADE-RÉFLEXION

**Tétrinet** — *Février 2001* • Freeware

**Worms World Party** — *Mars 2001* • Team 17

## SPORT





**Tennis Masters Series** — *Novembre 2001* • Microïds Canada

**Supreme Snowboarding** — *Novembre 1999* • Housemarque

**Tony Hawk's Pro Skater 2** — *Novembre 2000* • Neversoft

## LES JEUX QU'ON ATTEND

| | | |
|---|---|---|
| **GTA III** | *DMA* | Action<br>Take 2 |
| **Mafia** | *Illusion Softworks* | Action/Aventure<br>Take 2 |
| **Morrowind** | *Bethesda/Ubi Soft* | Jeu de rôle<br>Codemasters |
| **Neverwinter Nights** | *Bioware* | Jeu de rôle<br>Infogrames |
| **No one lives forever 2** | *Monolith* | Shoot<br>Vivendi Universal Publishing |
| **Sovereign** | *Verant* | Stratégie en ligne |
| **Toca Race Driver** | *Juice Studio* | Simulation<br>Codemaster |


Jeu majeur et indispensable



Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Démo ou patch présents sur le CD-Rom
















# JEDI KNIGHT II
# JEDI OUTCAST

**SHOOT STAR WARS POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM**

L'intrigue de Jedi Outcast nous entraîne dix ans après les événements de Jedi Knight et sa sympathique extension, Mysteries of the Sith. Après avoir vengé la mort de son père et sauvé la vallée des Jedis des sombres agissements de Derec, notre héros, Kyle Katarn, avait raccroché le sabre laser au placard. Son alter ego féminin, la douce Jan Ors, a fait de lui un honnête homme. Et c'est ensemble qu'ils parcourent la galaxie, en effectuant des boulots de mercenaire, ici et là. Kyle a un peu vieilli. Il a les tempes grisonnantes et porte la barbe. Pour un peu, avec les nouvelles textures haute résolution, on croirait reconnaître Georges Lucas en personne.




| MULTIJOUEUR | |
|---|---|
| Réseau Local | 32 |
| Internet Serveur ou IP | 16 |

**Jouable sur** Pentium III 500, 128 Mo Ram, Carte 3D 16 Mo, 665 Mo Disque dur
**Éditeur** Lucas Arts/Activision
**Développeur** Raven États-Unis
**Texte et voix** VF

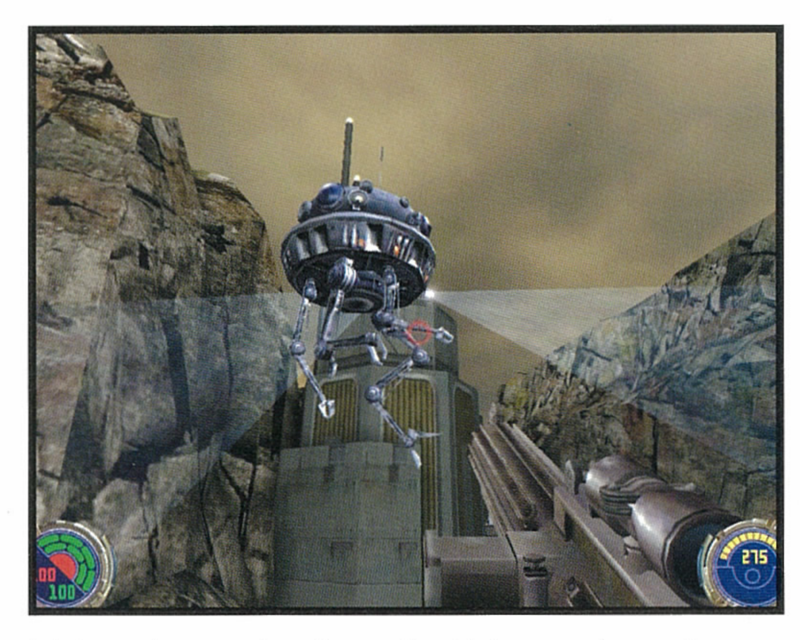



## Mise en scène et effets de surprise

La séquence d'introduction nous met immédiatement en confiance. Alors que résonnent les accords de la musique de John Williams, décidément toujours aussi efficace, le fameux texte en perspective défile à l'écran sur fond d'étoiles. Plan de caméra sur une gigantesque planète : aaah, on peut se carrer les fesses dans un bon fauteuil, c'est bien du StarWars. Les scènes cinématiques de Jedi Outcast rentrent dans deux catégories. Certaines utilisent l'image de synthèse pré-calculée. Mais la plupart sont réalisées en 3D, avec le moteur du jeu. C'est de la belle ouvrage. Les personnages sont superbement modélisés et animés. Pour chipoter un peu, on relèvera quelques regards vides et une synchro du mouvement des lèvres qui ne colle pas toujours avec les doublages en français. Mais ne boudons pas notre plaisir. C'est quand même la grande classe.

*Vous n'en pouvez plus de baver sur les photos de StarWars Galaxies ? Toujours aussi nostalgique de la première trilogie ? Le docteur iansolo vous prescrit une bonne dose de Jedi Outcast. Aaah, ça fait du bien de voir que la Force est à nouveau avec LucasArts.*






Jedi Outcast démarre tambours battants. Mon Mothma a juste le temps de nous indiquer que des choses pas très claires se passent dans la base impériale de Kejim, et nous voilà propulsés au cœur de l'action, un blaster Bryar au poing. Je dis bien « nous ». Car, bien qu'on contrôle Kyle, Jan Ors est présente à nos côtés en plein cœur des combats. À la manière d'un ailier, ce joli brin de gonzesse nous aide à défourailler dans la horde de stormtroopers qui défendent la base. Plus tard, Kyle et Jan se séparent. Alors que l'on visite le complexe impérial pour déclencher moult systèmes mécaniques, notre compagne reste en contact vocal, nous dispensant des indications précieuses au fur et à mesure de la résolution des puzzles, composants indissociables de la série des Jedi Knight. Mais les développeurs se sont bien gardés d'appliquer la même recette tout au long des vingt-deux tableaux du jeu. La grande réussite de Jedi Outcast, c'est la variété des séquences de jeu. La mise en scène est remarquable et souvent basée sur les effets de surprise. On pense pouvoir souffler deux minutes et paf ! ça repart de plus belle alors que l'on croyait être parvenu à la fin d'un niveau.



Dans le bar de l'espace, de drôles de choses se passent.

## Des décors grandioses

C'est guère étonnant. Jedi Outcast a été développé par Raven, par la même équipe qui avait notamment réalisé Elite Force. Ils se montrent ici aussi habiles à retranscrire l'univers Star Wars qu'ils l'avaient été pour du Star Trek.

Les p'tits gars ont aussi bossé sous perfusion de Half Life, car on retrouve les ingrédients qui ont fait le succès du shoot de Valve. Le rythme soutenu et la mise en scène, disais-je plus haut, mais aussi certains détails particuliers. Comme dans tout

Le niveau somptueux dans la Cité des nuages.



## Les armes

### PISTOLET BRYAR



Le gun de base de Kyle Katarn. Cette arme possède une cadence un peu minable mais s'avère assez précise. Deux modes de tir. En maintenant enfoncé le second bouton, on concentre une boule d'énergie dans la chambre du pistolet. De quoi faire pas mal de dommages si elle touche la cible.

### FUSIL BLASTER E-11



L'arme syndicale des troupes impériales. L'E-11 est fiable, légère et puissante. Avec tout ce que vous allez ramasser comme munitions et E-11 sur les cadavres de Stormtroopers, vous aurez de quoi monter une armurerie.

### FUSIL DEMP2 À IMPULSIONS ÉLECTROMAGNÉTIQUES



Voila de quoi martyriser les droïdes, probes et autres sondes impériales. Les projectiles énergétiques du DEMP2 provoquant de beaux courts-circuits dans leurs systèmes électriques. Un second mode de tir fait des dégâts de zone qui affectent aussi les êtres organiques.

### BLASTER À RÉPÉTITION IMPÉRIAL



Là, c'est de l'armement lourd. Le blaster impérial envoie une bordée ultra-rapide de projectiles métalliques, capable de semer la destruction dans un large périmètre. Le second mode de tir balance des charges explosives à fragmentation. De quoi faire valdinguer les ennemis dans les airs.

### ARBALÈTE LASER WOOKIE



Ne vous fiez pas à son look d'antiquité médiévale. Cette arbalète du futur projette des sphères métalliques enveloppées dans une poche d'énergie.
En maintenant enfoncé le bouton de tir, on pourra envoyer cinq projectiles en ligne à la fois. Le second mode envoie des projectiles qui ricochent. Ce modèle a un système de tension automatique qui permet à des créatures moins musclées que des wookies de s'en servir. Trop aimable.

### DISRUPTEUR TENLOSS DXR-6



Décrété hors-la-loi par la Nouvelle République, le Fusil Tenloss est toujours disponible sur le marché noir et utilisé par des criminels notoires. Le premier mode de tir envoie un seul projectile rapide à une cadence moyenne. Le second mode est l'ami des snipers. Grâce à un zoom surpuissant, on pourra désintégrer une cible à grande distance.

### FLÉCHETTES GOLAN FC-1



Souvent utilisé par les forces de police privées, le FC-1 crache une nuée de fléchettes métalliques : de quoi épingler plusieurs cibles à la fois à courte distance. Le second mode de tir projette deux mines qui rebondissent puis explosent après quelques secondes ou si une victime passe à proximité.
À manier avec précaution pour éviter l'effet boomerang.

### DÉTONATEUR THERMIQUE



Célèbre dans toute la galaxie pour sa capacité à mettre l'ambiance, le Détonateur thermique libère une vague d'énergie et de chaleur qui désintègre tout ce qui l'entoure. Quand vous avez besoin de faire le vide, ces grenades s'avèrent bien pratiques.

### BOMBES



Il s'agit d'une charge d'explosifs avec un dispositif de télécommande à distance. Le pack peut être posé ou lancé et déclenché quand on le souhaite. Utile pour monter une embuscade de fourbe ou faire sauter des portes bloquées.

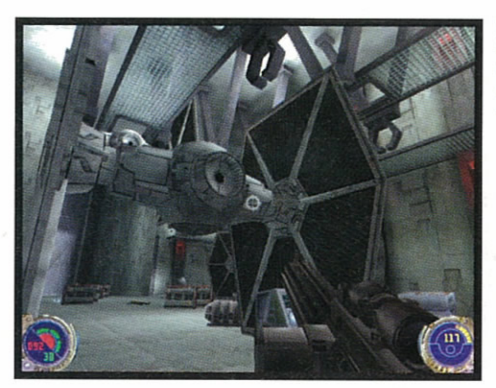
### MINE LASER



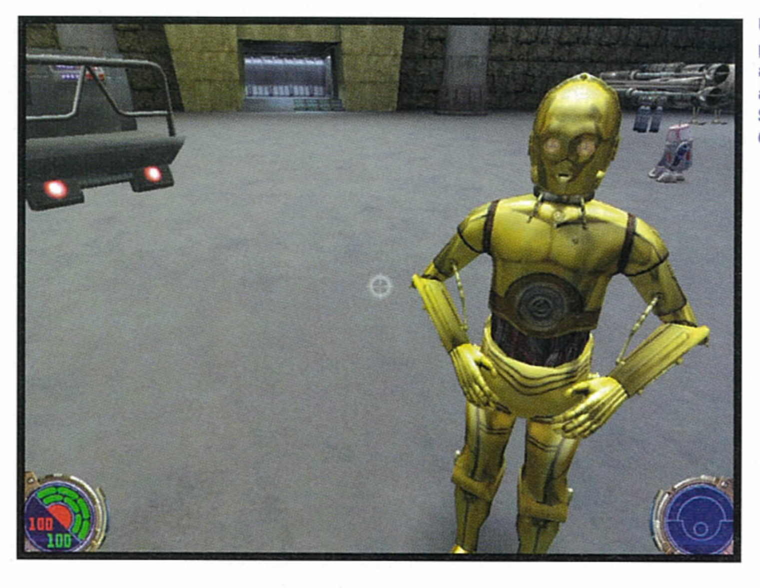
Autre accessoire de choix dans la panoplie du parfait fourbe. Ces mines sont constituées d'un explosif et d'un faisceau laser. La mine s'active après avoir été placée. Si le faisceau est interrompu ou qu'un projectile touche la mine, celle-ci explose en ravageant tout ce qui l'entoure. Classique, mais toujours aussi efficace.

### MISSILES PORTABLES MER-SONN PLX 2M

Classé top secret



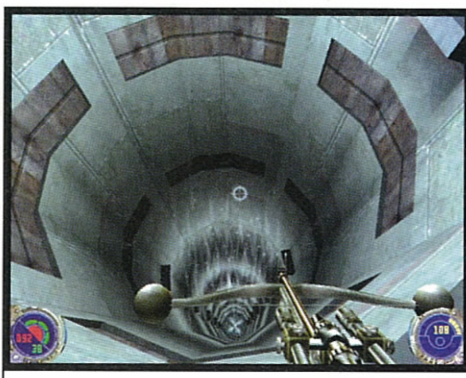
**Partout de superbes modèles comme ce Tie fighter.**



**Un droïde protocolaire avec comme un avant-goût de StarWars Galaxies.**



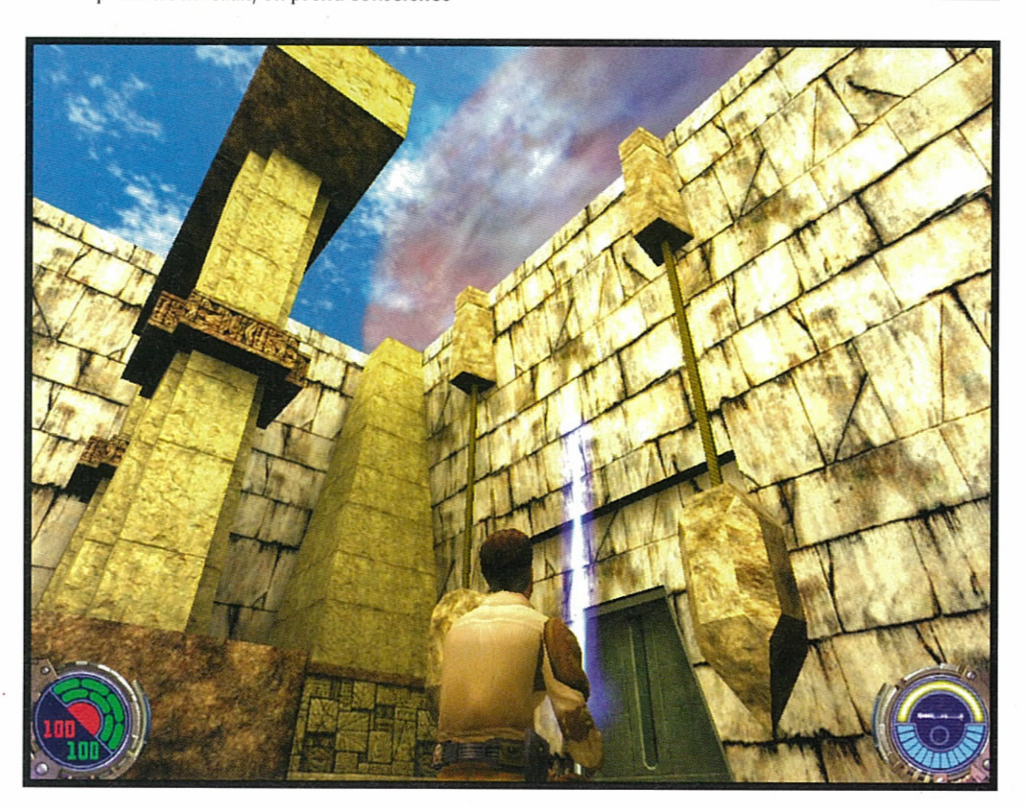
Jedi Knight qui se respecte, on passe un temps certain à ramper dans des conduits de climatisation ou des boyaux souterrains. Parfois en pleine obscurité. Sauf que, pour égayer les choses, Raven n'a rien trouvé de plus drôle que d'y coller des petites bestioles sournoises façon « face hunger » d'Alien. Alors on progresse, pas vraiment détendu, des lunettes d'amplification lumineuse sur le nez, alors qu'on entend, venant de partout, les claquements de mandibules de ces petites saloperies. Plus loin, Kyle Katarn expérimente la mort sous toutes ses formes : électrocuté, désintégré, irradié, lyophilisé... Son bouclier protecteur a au moins autant de boulot que la combinaison de Gordon Freeman. Autre point de similitude : l'interaction avec des NPC. À certains moments, on prend en otage des officiers impériaux. On tient en joue la canaille qui nous suit docilement pour aller débloquer un passage dans un autre secteur. Si en plus ça se passe dans la magnifique Cité des nuages et qu'on peut compter sur Lando Calrissian pour nous prêter main-forte, c'est le pied pour le fan de StarWars qui se respecte. Les niveaux de Jedi Outcast sont gigantesques, ça donne le vertige. Raven utilise une version modifiée du moteur de Quake III. Et on est loin des cartes un peu étriquées d'Elite Force. Dès les premiers niveaux, on prend conscience



**Attention de pas vous enrhumer dans les conduits d'aération.**

## Les niveaux de Jedi Outcast sont gigantesques, ça donne le vertige.

de l'immensité du jeu. Les décors sont grandioses et quand je parle de vertige, c'est vraiment ce qu'on éprouve quand on progresse sur les étroites passerelles de Nar Shaddaa. Dans le style grandiose encore, difficile de ne pas évoquer les bruitages et la musique. Si vous êtes l'heureux possesseur d'une carte son 3D, vous entendrez des bruits venant de toutes les directions. Le réalisme n'en est que plus saisissant. On surprend aussi des bribes de conversation qui nous renseignent sur les ennemis à proximité : des stormtroopers en train de discuter sur leur prochaine permission ou le grommellement d'un Gran, toujours pas remis de ne pouvoir mettre de Ray-bans avec ses trois yeux pédonculés



### Le défilé de mode Star Wars

Raven a aussi fait un boulot fantastique pour rassembler dans Jedi Outcast tout le decorum StarWars. Outre les bases impériales, façon bases de V2 du futur, on ira visiter l'académie des Jedi sur Yavin 4. On se tapera une bonne bagarre dans un bar de la lune des contrebandiers, Nar Shaddaa. On montera dans la cité des Nuages, Bespin. J'en passe et des meilleures. Évidemment, on blaste un nombre incroyable de Stormtroopers et d'officiers

REMARQUE

**Nous reviendrons sur le mode multijoueur dans la rubrique Réseau. Avec une flopée de cartes originales, plusieurs modes (Deathmatch, Duels au sabre, Capture du drapeau en équipe), des bots pour s'entraîner en solo et toutes les friandises que nous ont concoctées Raven, il s'annonce au moins aussi prenant que le premier Jedi Knight.**



**Des scènes cinématiques de toute beauté.**

impériaux. Mais on croise aussi des créatures plus exotiques comme les Weequay, Gran et Rodians. Et je vous parle pas des pilotes de Tie fighter et autres Swamptroopers. Ah si, mince, je l'ai dit. C'est sûr, on aurait aimé encore plus de variété. Pourtant Raven a fait un boulot de titan. Au détour d'un décor, on tombe sur des droïdes de protocole, des unités R2, des X-Wing… Certains engins ne sont que des éléments de décor. Mais pas toujours. On fait moins les malins en affrontant des bipèdes AT-ST. En plus d'être super-blindés, les walkers s'amusent à nous écraser comme des larves avec leurs grosses pattes métalliques. Enfin, ça c'est en attendant qu'on prenne notre revanche aux commandes d'une tourelle laser.
L'attirail de Kyle Katarn (voir encadré) est aussi un hommage aux films de la trilogie. Je pense ici aux jumelles qui sont une reproduction parfaite de celles qui nous faisaient rêver dans « A new hope ».
Un grand moment aussi, dans les premiers niveaux du jeu, c'est quand on passe « à l'intérieur » d'un petit droïde coursier. Vous savez, les trucs à roulettes que l'on voit circuler dans les coursives de l'Étoile Noire. Mais si, rappelez-vous : Chewbacca grogne sur l'un de ces machins qui part, effrayé, en poussant des petits couinements de droïde. Ça vous revient ? Bref, on tombe à un moment sur une console de contrôle d'un de ces bidules. On passe alors en vue interne et… c'est la grosse partie de rigolade. Le machin possède une vision grand angle et avance à une vitesse hallucinante. J'aurais bien fait tout un niveau aux commandes de ce droïde. Le genre de détail qui montre que Raven s'est bien marré en développant Jedi Outcast.


**Un droïde crocheteur de serrures.**


**Le pouvoir de la Persuasion est un des nombreux trucs de Jedi.**

## Les pouvoirs de la Force

Les décors sont magnifiques, l'ambiance StarWars est parfaitement retranscrite, l'action est soutenue à un rythme trépidant : Jedi Knight II ne serait donc qu'un shoot de plus, avec une grosse skin Guerre des Étoiles dessus ? À ce petit jeu, des FPS récents comme Medal of Honor ou Wolfenstein ont des décors moins vertigineux, mais tout aussi complexes et un rendu graphique peut-être un brin plus poussé. Et pourtant, Jedi Outcast n'est pas le énième shoot en vue subjective. Le bougre arrive encore à se distinguer. Et cela est dû




**Désagréable impression d'être tombé dans un broyeur à ordures.**



### Un peu de technique

**Comme tout bon jeu basé sur le moteur de Quake III, Jedi Outcast nécessite une carte 3D OpenGL pour fonctionner. Il tourne sur un PII 450 avec 64 Mo, mais optez plutôt pour un PIII 750 avec 128 Mo et une bonne carte 3D pour profiter à fond de tous les effets. Je l'ai testé sur un Athlon 1,4 GHz avec une Radeon 7200 et 512 de RAM, ainsi que sur Athlon 1,8 GHz avec GeForce3 ti200 et 256 de RAM. Sur ces configurations de parvenus, il s'est avéré super-fluide et notoirement stable, avec toutes les options à fond, en 32 bits et en 1024x768. Monter en très haute résolution n'améliore pas sensiblement la qualité des grafs alors que le frame rate en prend un bon coup dans les gencives. Ce qui n'est pas la panacée pour un jeu de ce type.**



à la présence d'un petit cylindre de métal, le sabre laser, et aux pouvoirs de la Force qui vont avec. Dans le sixième niveau, Kyle Katarn rend effectivement visite à l'Académie des Jedis. C'est l'occasion d'une rencontre avec Luke Skywalker himself en personne. Je vous passe la démarche de tapette de Luke, sa coupe de cheveux années 70 et ses fringues ridicules. Mais c'est le choc quand on assiste aux premiers duels au sabre. Un avant-goût de la qualité des animations et des mouvements des bots dans le mode multijoueur. Les combats au sabre ont été entièrement revisités par rapport à Jedi Knight. Le programme bascule en vue à la troisième personne dès que l'on dégaine le sabre laser. Ce qui peut sembler déroutant de prime abord, mais s'avère rapidement très pratique.
À la suite d'une série de petits puzzles, Kyle est aussi initié aux pouvoirs de la Force (voir encadré). Ce qui nous sera utile pour la suite des hostilités. À noter que les pouvoirs ne sont plus répartis entre les côtés obscurs et clairs en dépensant des étoiles comme c'était le cas avant. On n'aura pas non plus à choisir sa voie. Mais pour le reste, c'est de la balle. L'effet « homme qui valait 3 milliards » quand on enclenche le pouvoir Vitesse. Le sabre qui découpe des rainures incandescentes quand on s'approche un peu trop près d'une paroi. Les sauts périlleux et autres acrobaties pendant les duels (on peut marcher sur un mur pour retomber derrière un poursuivant, dans le plus pur style Matrix). Le sabre, encore, que l'on peut lancer comme un boomerang et qui revient sagement dans la main de son propriétaire Jedi... C'est déjà un bonheur dans une partie solo. J'imagine d'avance les délires en multijoueur.

## Le côté obscur

Y a pas à dire, Jedi Outcast est rudement bien gaulé. Il approche le sans-faute, mais il a quand même un petit défaut. Attendez-vous à vous arracher les cheveux si vous êtes du genre maladroit et peu patient. Je pense ici à quelques passages basés sur notre capacité à réussir des sauts au millimètre près. Raven a malheureusement saupoudré ce genre de prises de tête tout au long des missions. Ces séquences sont évidemment destinées à rallonger artificiellement la durée de vie du jeu. Quand on voit que l'on dévore en quelques heures des niveaux qui ont demandé des mois de conception, de modélisation et de codage, on peut les comprendre. N'empêche, c'est rageant de recharger quinze fois une partie pour franchir ce genre de passage. Passage qu'un môme de 5 ans réussit peut-être du premier coup et d'la main gauche encore, cela dit. Nan je déconne, c'est très lourd. Même réflexion pour certains labyrinthes et autres puzzles destinés à nous faire traverser plusieurs fois le même niveau. Mais hormis ces grossiers subterfuges, le Jedi Outcast, c'est quand même une sacrée réussite.

**Iansolo**




**Les effets de ralenti sont saisissants.**

### En Deux Mots

JEDI OUTCAST EST AUSSI RÉUSSI QUE JEDI KNIGHT EN SON TEMPS. DÉCORS VERTIGINEUX, PUZZLES RETORS, DESTRUCTION MASSIVE D'IMPÉRIAUX, DUELS AU SABRE, POUVOIRS DE LA FORCE... RIEN NE MANQUE À L'APPEL POUR CHARMER LES FANS DE LA GUERRE DES ÉTOILES.

- \+ L'univers StarWars fidèlement retranscrit
- \+ Une mise en scène efficace
- \+ Des situations variées
- \+ Musique s'adaptant à l'action
- \+ Effets spéciaux
- − Des séquences de sauts pénibles
- − Ça manque de wookies

| 90 | 92 | 90 |
|---|---|---|
| TECHN | DESIGN | INTÉRÊT |




*Eh bien les amis, j'avoue que là, je suis bluffé. Alors que jusqu'à maintenant les simulations de Nascar n'étaient réservées qu'aux accros du genre (et encore, ceux qui étaient peu regardants sur les aspects techniques et esthétiques), cette fois les choses vont enfin changer.*



Des voitures texturées du feu de Dieu.







| MULTIJOUEUR | |
|---|---|
| Modem | oui |
| Réseau local | 16 |
| Internet IP | 16 |

Jouable sur **PIII 800, 128 Mo, Carte 3D 32 Mo**
Éditeur **Sierra** Développeur **Papyrus**
Texte et voix **VO**

# Nascar Racing 2002 Season

SIMULATION DE NASCAR POUR TOUS JOUEURS ? PC CD-ROM

Sur le papier, le Nascar est au pilotage ce que la baignoire est à la plongée sous-marine. Alors quand, de plus, les simulations s'y rapportant sont aussi attirantes qu'une verrue séchée, pas étonnant que les précédentes productions n'aient écopé dans ces pages que d'amères critiques. Mais aujourd'hui, on oublie tout, car ça, c'était avant de recevoir Nascar Racing dans sa version 2002. Bien qu'on en soit les premiers surpris, mes convictions et moi-même, l'intérêt de participer à ce genre de championnat éclate enfin au grand jour. Pourquoi un tel revirement d'opinion ? Tout simplement parce que j'habite Vichy et que... Nan, simplement parce que les gars de Papyrus ont fourni un gros effort pour rendre attrayante une discipline qui ne suscite a priori pas l'enthousiasme de ce côté de l'Atlantique. Et ils ont bien réussi leur coup, puisque moi qui détestais la discipline, voilà maintenant deux jours que je ne lâche plus mon volant feedback. Pas évident de dormir avec, au passage.



Les ralentis sont magnifiques.

### Un peu de technique

**Le moteur 3D reste exigeant en terme de puissance de calcul. Ainsi, le 1800XP+ et une Geforce3 sont tout juste suffisants pour jouer de façon fluide en 1024x768 32 bits, tous détails à fond. Les bruits de moteur sont excellents, car complexes et totalement immersifs. Quant à la gestion des forces feedback, c'est également du tout bon, et elles ajoutent un grand plus au plaisir du pilotage.**

## Si on m'avait dit ça...

Le moteur 3D, tout d'abord, a subi un gros lifting et permet d'afficher de belles choses à l'écran. Certes, ce n'est pas encore la perfection, mais vous pourrez admirer une animation fluide proposant une sensation de vitesse convaincante. La distance d'affichage est excellente, réduisant à néant le clipping dans la plupart des cas. Les textures sont belles et fines, qu'elles concernent les voitures ou les diverses surfaces recouvrant les pistes. La modélisation des circuits est riche, avec pas mal d'objets 3D présents un peu partout. Les voitures sont soignées, avec par exemple un effet de rotation des roues très chouette. Le moteur physique est exemplaire, car on ressent bien le poids de la voiture, son inertie et les diverses amorces de glisse (notamment avec un périphérique feedback). Les collisions sont gérées très précisément (au pixel près) et sont agrémentées de déformations réalistes en fonction des impacts. Les accidents sont d'ailleurs spectaculaires, la console de ralenti étant un modèle du genre. Terminons par la pertinence de l'I.A. qui fournit des adversaires à la fois compétents et intelligents. En vue interne, au milieu de la meute, on s'y croit ! Reste à parler des voitures skinables, des nombreux réglages possibles, et enfin du moteur réseau toujours aussi pêchu. En un mot, NRS2002 sait donner du plaisir aux non-initiés. Quant aux vrais fans, inutile de dire qu'ils seront aux anges.

**Fishbone**




Des déformations de carrosseries impeccables.

### En Deux Mots

Avec NRS2002, la discipline autrefois strictement réservée aux passionnés arrive enfin à maturité. Personnellement, je ne pensais pas écrire ça un jour, mais cette simulation est une réussite.

- \+ Un moteur 3D digne de ce nom
- \+ Les divers modèles physiques
- \+ Une super I.A.
- \+ Le moteur réseau
- − La modélisation des mécaniciens
- − Bah, pas grand-chose d'autre, en fait...

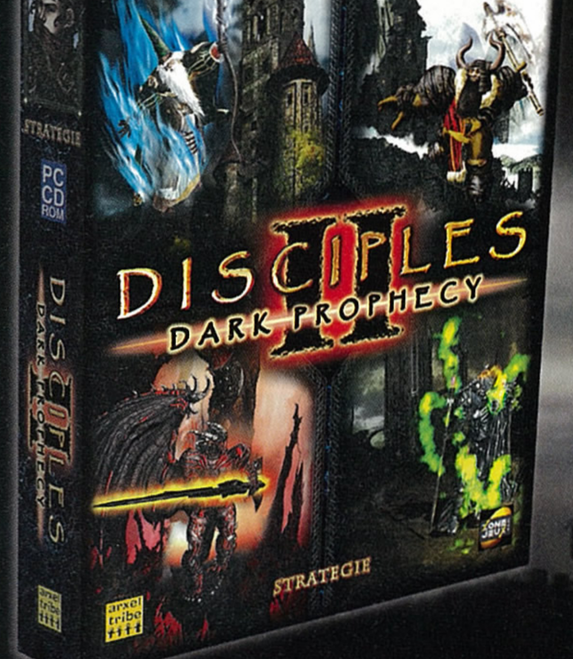
| 88 | 87 | 89 |
|---|---|---|
| TECHN | DESIGN | INTÉRÊT |

D' UNE ERE DE PAIX SURGIRA L' AGE DE LA GUERRE

LA PROPHÉTIE EST SUR LE POINT DE S'ACCOMPLIR...

# DISCIPLES II
## DARK PROPHECY

"Ce jeu s'annonce comme un bijou"
PC JEUX





• UNE PRISE EN MAIN IMMÉDIATE ET INTUITIVE


• LA MEILLEURE I. A. DU GENRE

• UN UNIVERS CAPTIVANT : 200 UNITÉS, 100 SORTS, 4 CAMPAGNES POUR 150 HEURES DE JEU

• BONUS : 20 MISSIONS SOLO ET 1 ÉDITEUR DE CARTES.

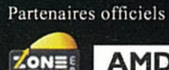






**DISCIPLES II, LA RÉFÉRENCE DE LA STRATÉGIE AU TOUR PAR TOUR.**

Partenaires officiels











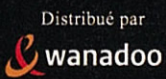
SORTIE AVRIL 2002
http://disciples2.arxeltribe.com



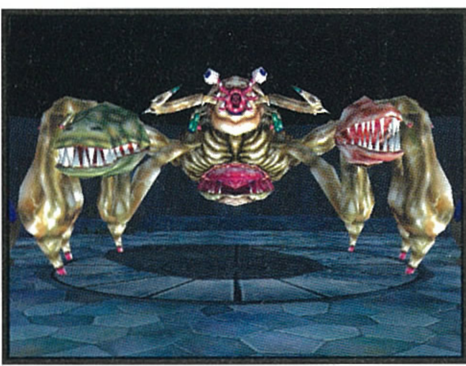


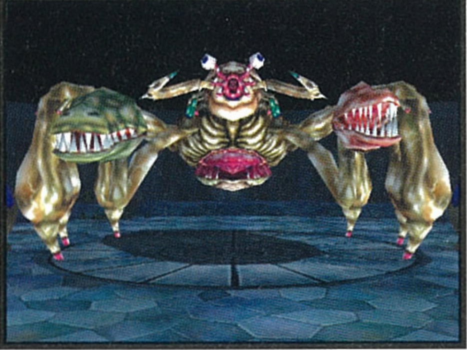


Distribué par



*Un conte initiatique, des héros attachants : Grandia 2 offre une belle aventure à celui qui n'exige qu'une belle aventure à vivre dans un univers fantastique.*











**Jouable sur** PII 600, 128 Mo Ram
**Éditeur** Ubi Soft **Développeur** Game Arts Japon
**Texte et voix** VF **Nombre de joueurs** 1



Les nombreuses villes disséminées de par le monde vous immergent à chaque fois dans des cultures différentes.

# Grandia 2

RPG pour tous joueurs - PC CD-Rom

Le monde de Grandia est un univers à la Final Fantasy. Divisé par une fracture subie lors d'un légendaire combat entre forces maléfiques et bénéfiques, il connaissait la paix quand des évènements étranges apparurent. Signes précurseurs du retour de l'ombre, ils réunissent des personnages apparemment dépourvus d'atomes crochus pour une aventure semée d'embûches et de rebondissements. Le début du scénario campe des personnages manichéens sans aucune subtilité mais, petit à petit, les épreuves rapprochant bons et méchants, leur personnalité s'enrichit et leur voyage se transforme en parcours initiatique. Comme son prédécesseur, Grandia 2 représente un conte destiné à mener les héros adolescents naïfs à la maturité de l'adulte. Amour, amitié, honneur et traîtrise, les grands thèmes habituels des RPG japonais sont abordés.

## Grandia 2 ou Final Fantasy

Le principe de jeu ressemble dans les grandes lignes à celui de ses concurrents directs, par exemple Final Fantasy. La magie est introduite par des œufs permettant de lancer, lors des combats, des attaques issues des différents éléments de la nature. Leur utilisation prolongée n'accroît pas leur puissance. Pour les rendre plus efficients, vous devez, aussi souvent que possible, distribuer des points de magie et des points spéciaux gagnés lors des combats. Outre la magie, il existe des coups, spécifiques à chaque aventurier, que l'on découvre en upgradant ceux existant de la même manière que les sorts. Un autre type d'accessoire, apparaissant sous forme de livre, multiplie vos attributs ainsi que la puissance des dégâts infligés. Mais, comme pour les autres pouvoirs, vous devez utiliser vos points pour acquérir et développer ces bonus. En dehors de leurs qualités physiques ou magiques intrinsèques, les armes et armures ne se transforment pas. Les nombreux objets accessibles, soit par le biais de marchands, soit en tuant des monstres, suffisent largement à faire évoluer l'équipement de vos personnages. Que ce soit des objets de soin ou d'attaque, un grand choix s'offre à vous.

Les monstres se révèlent être le seul moyen de faire progresser vos héros. Et comme dans de nombreux jeux de ce genre, il arrive un moment où le renouvellement des créatures laisse un peu à désirer. Du coup, l'intérêt tactique s'épuise rapidement et l'ennui gagne peu à peu du terrain, heureusement rompu à temps par les rebondissements dramatiques.

Moins dégoulinant de bons sentiments que certains volets de la série FF, Grandia saura se faire apprécier du fan, surtout s'il n'a pas eu l'occasion de le voir sur Dreamcast. Mais les autres joueurs risquent de déconnecter assez vite de la ronde des monstres et des boss à éliminer. Enfin, sachez que si cette version PC se montre plutôt bancale techniquement, la version PS2 qui doit voir le jour prochainement, se révèlera sans aucun doute beaucoup plus à la hauteur.

KiKa

Plusieurs types d'attaques régissent les combats : qu'elles soient magiques ou physiques, elles peuvent être contrées ou évitées.

### Un peu de technique

Si Grandia 2 s'affiche en 1024x768, il ne reste pas moins vrai que le moteur souffre quelque peu de sa transplantation depuis la console. Ainsi, lors des scènes avec de nombreux personnages, quelques ralentissements apparaissent et un bug graphique se développe à partir de quelque vingt heures de jeu. Autre problème en souffrance : les séquences d'animation. Si ces dernières donnent toute leur superbe sur écran de télévision, le résultat manque franchement d'allure sur écran PC.



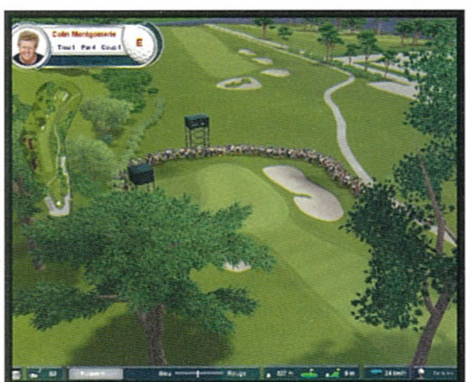

La magie joue un rôle essentiel. C'est elle qui vous permet de venir à bout des plus gros adversaires.

### En Deux Mots

Grand succès sur Dreamcast, Grandia 2 ne perd rien de ses qualités scénaristiques lors de son passage au PC, mais on ne peut pas en dire autant sur celles de son moteur.

- + Le scénario travaillé
- + Les personnages attachants
- − Les combats répétitifs
- − Les faiblesses techniques

| Techn | Design | Intérêt |
|---|---|---|
| 68 | 71 | 76 |

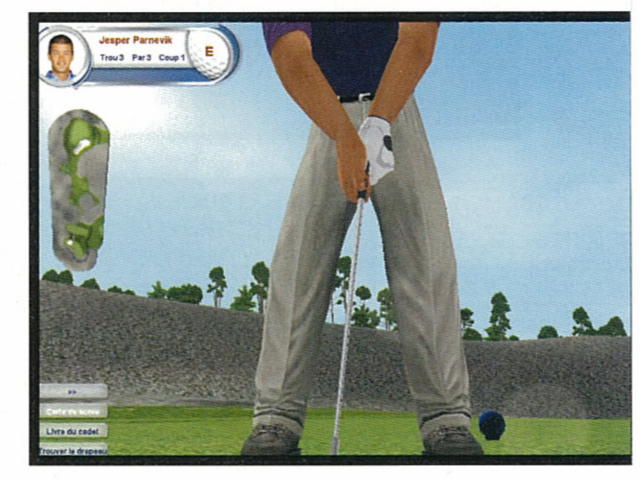


Face à Links 2001 et PGA Championship 2000, Tiger Woods faisait pâle figure. Une gestion du comportement physique un peu dépassée, un moteur 3D qui mettait à genoux même la plus coopérative des configurations : le vénérable golf d'EA Sports avait pris un coup de vieux. Avec cette cuvée 2002, Headgate Studios nous a sorti le grand jeu. Le programme a été entièrement refait et seul Tiger Woods est resté intact. Attendez-vous donc à un nouveau moteur graphique plus beau que jamais et une interface TrueSwing qui va donner du vertige à votre souris. Ah, y a pas à dire, le golf, quelle grande aventure quand même.

98 

| MULTIJOUEUR | |
|---|---|
| RÉSEAU LOCAL | 8 |
| INTERNET WWW.EA.COM | 8 |

JOUABLE SUR **PENTIUM III 500, 64 MO, CARTE 3D**
ÉDITEUR **ELECTRONIC ARTS SPORTS**
DÉVELOPPEUR **HEADGATE STUDIOS ÉTATS-UNIS**
TEXTE ET VOIX **VF**



# Tiger Woods PGA Tour 2002

JEU DE GOLF POUR TOUS GOLFEURS - PC CD-ROM

*Ça fait quelques années que les golfeurs d'EA Sports se font enfumer par leurs petits copains de Links et PGA. Voilà venu le moment de la revanche avec cette nouvelle mouture de Tiger Woods : PGA Tour 2002.*

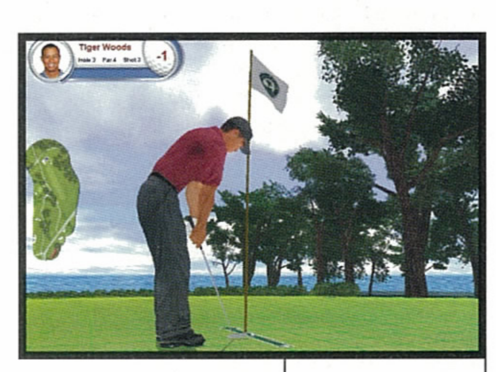
## À l'assaut des greens

Il est beau avec son nouveau pantalon, Tiger Woods. Faut dire qu'il avait essayé le string, mais c'est encore trop tape-à-l'œil dans l'atmosphère feutrée des clubs house. TWPGAT20002 se manie fort simplement. On fait tourner la vue 3D d'un clic de souris. On ramone le mulot d'avant en arrière et hop ! c'est parti pour un swing de grande classe. Tiger Woods 2002 renoue donc avec la facilité d'utilisation qui avait fait le succès de la série dans les années 90.
Un menu déroulant permet d'avoir accès à une myriade d'options. Mais l'essentiel des commandes est accessible en quelques clics, à partir de l'écran de jeu principal.
On peut déplacer la caméra sur le fairway, en positionnant le pointeur sur une mini-carte, afin de repérer la trajectoire idéale et éviter les pièges du terrain (bunkers, plans d'eau, arbres). On choisira également différentes vues caméra pour revoir un joli coup (vue balle, vue inverse, etc.) La réalisation de TW 2002 est très impressionnante. Les golfeurs entièrement modélisés en 3D exécutent toute une série d'animations. Ils en font même parfois des tonnes (à croire que EA Sports a recyclé ses captures de mouvement de FIFA). Le moteur monte en résolution jusqu'au 1280x1024 en 32 bits. Les plans d'eau miroitent doucement, les arbres ondulent dans la brise... Y a pas à dire, c'est rudement joli.
Tous les modes de jeu habituels sont bien évidemment présents : saison (professionnelle ou amateur), skill competition, stroke, scramble, skin, sans compter les modes multijoueurs.
On affrontera ou on pourra endosser tous les joueurs célèbres de la vraie vie, du gars Tiger Woods, donc, à Colin Montgomery, en passant par des Parvenik et autres Justin Leonard. Il n'y a que six parcours inclus avec TW 2002, mais ils sont très fidèlement retranscrits et présentent des challenges variés, de la chasse au canard au prototypage de sous-marin. Et comme aujourd'hui c'est le printemps, je vous les cite tous : Pebble Beach, Poppy Hills, Spyglass Hill, TPC Sawgrass, Princeville et Royal Birkdale.

**Iansolo**

### Un peu de technique

**Le tigre des bois tourne sur PIII 500 mais comptez plutôt sur un PIII 733, 128 Mo de RAM, carte D3D 64 Mo pour afficher les grafs aguicheurs. Clair, le golf, même sur PC, c'est pas réservé aux gueux. L'ambiance sonore est vivante (réactions du public) mais le commentateur, suffisant et radoteur au possible, doit être noyé tout de suite. Ou planté la tête dans un bunker. Vous choisirez.**



**À la manière d'un jeu de billard, on contrôle le club directement à la souris.**

### En Deux Mots

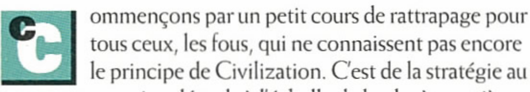
UN MAGNIFIQUE JEU DE GOLF. COMPLET, FACILE D'ACCÈS ET FORT BIEN RÉALISÉ, SURTOUT SI VOUS AVEZ UNE CARTE 3D DERNIER CRI.

- + Nouveau moteur 3D classieux
- + Interface agréable
- + Complet
- − Caméra automatique hors champ
- − Commentateur à baffer d'urgence

| 80 | 90 | 85 |
|---|---|---|
| TECHN | DESIGN | INTÉRÊT |

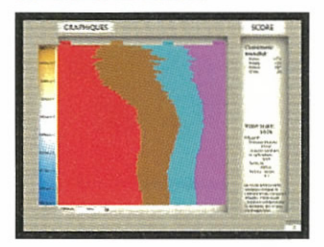






Commençons par un petit cours de rattrapage pour tous ceux, les fous, qui ne connaissent pas encore le principe de Civilization. C'est de la stratégie au tour par tour qui se déroule à l'échelle de la planète entière sur quelque chose comme 4 000 ans d'Histoire. On débute aux temps préhistoriques dans la peau d'un pauvre colon qui va fonder une première ville. On exploite les richesses qui se trouvent autour de cette ville (nourriture et « production », matérialisées ici par de petits boucliers), et lorsque la cité prospère, on envoie d'autres colons s'installer dans les parages pour s'approprier de nouvelles régions. Ensuite, on construit des routes entre les villes pour faciliter le déplacement des unités, puis on fait connaissance avec d'autres peuples. Il est alors possible de commercer avec eux, de les espionner, mais aussi de leur faire ouvertement la guerre pour capturer leurs villes ou les rayer de la carte, et ainsi continuer à s'étendre. En cours de route, il est recommandé de changer de type de gouvernement pour, par exemple, passer de la monarchie à la démocratie afin de favoriser le développement économique.
Bien sûr, au fur et à mesure du jeu, l'argent qu'on va allouer aux scientifiques permet de faire évoluer la technologie :

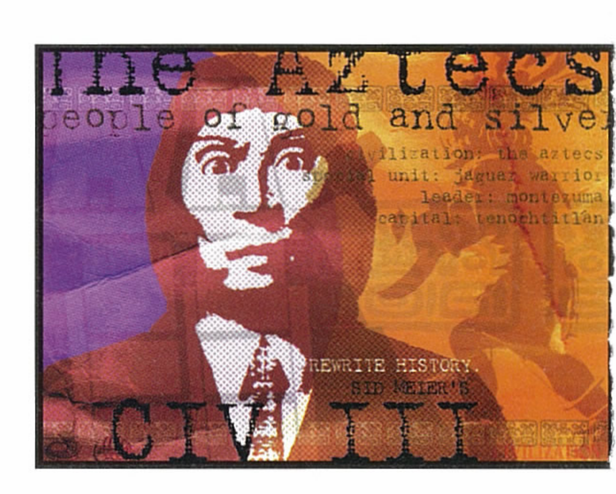
**Une batterie de graphiques vous renseigne sur votre avancement par rapport aux adversaires. Ouaip, le gros truc rouge là, c'est ouam, je suis quand même une sacrée brutasse...**




# Civilization III

STRATÉGIE AU TOUR PAR TOUR POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

*Après une incursion moyennement réussie dans le cosmos avec Alpha Centauri, on attendait avec impatience le retour de Civilization sur Terre. Pour le troisième épisode de cette série légendaire, Sid Meier prouve une fois de plus qu'il n'a pas escroqué son titre de vedette du jeu vidéo, même si la concurrence de Call to Power se fait sentir.*



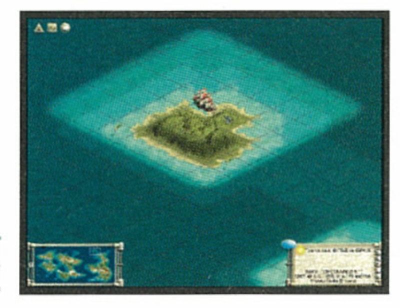








**Les écrans de gestion, ici celui d'une grosse ville, sont toujours clairs et bien organisés.**



**Il est possible d'afficher une grille par-dessus la carte, pour faire moins joli.**

on mène ses premières guerres à coups de gourdin puis, quelques dizaines d'heures de gameplay plus tard, on se retrouve à la tête de flottilles de porte-avions, de divisions blindées, de chasseurs furtifs… Je pense que n'importe quel joueur qui a passé quelque temps sur un Civilization sera d'accord avec moi pour dire que Sid Meier a créé là un des types de jeux les plus addictifs qui soit. En général, quand on tombe dedans, on ne fait plus que penser à ça : on se retrouve sous la douche à se demander comment faire pour stopper l'invasion des Chinois, on cuisine en réfléchissant à une alliance diplomatique avec les Portugais, on profite d'un quart d'heure aux toilettes pour mettre sur pied une stratégie d'attaque contre les Romains… Dans la catégorie « ces jeux qui vous sucent la vie », les Civilization sont dans le peloton de tête, tellement il est facile de perdre une nuit de sommeil à rester devant l'écran pour gérer son empire. Alors je vous le dis, amis lecteurs qui n'avez encore jamais connu ce bonheur, ce n'est même pas utile de lire le reste de ce test : il est indispensable de jouer à Civilization. Que ce soit cet épisode-ci, ou bien Civilization 2 qui doit se trouver en occasion, ou son clone Call to Power 2 qui doit se trouver à prix « budget », il faut y jouer, il faut découvrir ça, allez hop, filez au magasin.

## Clair comme du bitmap

Bien, maintenant que nous sommes entre connaisseurs, nous allons nous asseoir dans de moelleux fauteuils club, nous servir un petit verre de soda et disserter sur ce nouvel épisode : y a du boulot. Première impression lorsqu'on lance le jeu, les graphismes sont mignons mais restent quand même bien pauvres par rapport à la concurrence des jeux de stratégie en temps réel.




C'est sûr, c'est pas Battle Realms… C'est un peu mieux que Call to Power 2, beaucoup mieux que Alpha Centauri, mais c'est toujours de la 2D avec un scrolling à peine fluide qui se fait case par case. Bon… Honnêtement, pour un Civilization, on s'en cogne un peu des graphismes, du moment que c'est assez clair pour qu'on s'y retrouve. Et là justement, pas de problèmes : les cartes sont très lisibles, les unités reconnaissables au premier coup d'œil, et les nombreux menus de gestion ont été entièrement refondus par rapport à Civilization II pour être beaucoup plus conviviaux. Au niveau de l'interface donc, un premier bon point pour ce Civilization III. On retrouve aussi une excellente Civilopédia qui décrit tous les concepts du jeu, toutes les unités, toutes les formes de gouvernements, avec des liens hypertexte pour naviguer d'un article à l'autre, c'est un bonheur et ça permettra aux vétérans de vite comprendre les subtils changements apportés par ce troisième épisode.

## Un peu de culture dans le jeu vidéo

Le principal nouveau concept mis au point par Sid Meier pour Civilization III, c'est la culture. En gros, ça désigne l'influence d'une civilisation sur les autres. Pour être une puissance culturelle, il faut construire des bâtiments de type Temple, Cathédrale, Université ou bien les fameuses Merveilles comme le Colosse, la Grande Bibliothèque, l'Atelier de Léonard, le Voyage de Magellan… Ces œuvres vont rapporter des points de culture à chaque tour de jeu, et leur accumulation va apporter certains avantages. Pour ce qui concerne les villes, leur aire d'influence est étendue dès qu'un palier de points est atteint (10, 100, 1 000…). Cela permet de pouvoir exploiter plus de terrains aux alentours, donc de récolter plus de bouffe, de produire plus, de gagner en population, bref, de prospérer. Au niveau de la civilisation entière, la culture permet de changer les rapports de force avec ses



**Si une case contenant une ressource précieuse se trouve trop éloignée d'une ville, on peut quand même y construire une colonie pour l'exploiter.**





Une option permet d'avoir une vue aérienne de sa ville et d'y admirer les divers bâtiments et Merveilles qu'on y a construits. Inutile, mais mignon.

## Les différentes conditions de victoire

**Course à l'espace**
C'est la victoire la plus complexe à obtenir. Il faut construire différents éléments d'un vaisseau spatial pour être le premier à partir vers Alpha Centauri. Les civilisations scientifiques auront évidemment intérêt à tenter cette victoire-là.

**Domination**
Une civilisation gagne la partie si elle s'étend sur au moins 66 % des terres émergées. Assez balèze à obtenir, même en tentant de gagner du terrain avec l'influence culturelle.

**Conquête**
La victoire par Conquête consiste à éliminer toutes les autres civilisations de la surface du Globe. Très difficile à obtenir dans les niveaux de difficulté sérieux car les adversaires ne sont pas du genre à militer pour le désarmement.

**Victoire culturelle**
Là, il s'agit d'être le premier à atteindre 100 000 points de Culture au total ou d'avoir une ville qui en affiche 20 000 à elle seule. Si vous voulez gagner de cette manière, il faut éviter les conflits et se concentrer sur la construction de Merveilles et de bâtiments type Cathédrale et Université dans toutes vos cités.

**Victoire diplomatique**
Sûrement la victoire la plus facile à obtenir. Il suffit de construire les Nations Unies (ou de laisser un voisin le faire) puis de se faire élire à la tête du Conseil de Sécurité. Si vous êtes culturellement puissant et cool avec vos voisins, c'est assez facile de réunir la majorité des suffrages des autres civilisations. Au pire, vous pourrez les corrompre en leur offrant du cash ou des marchandises.

**Victoire au score**
Si aucune des victoires précédentes n'a été atteinte avant la fin du jeu en 2050, ce sont les scores qui rentrent en compte. Le score pondère différents éléments comme la population, le bonheur des citoyens, le niveau de culture...

voisins. Dans les négociations commerciales, une peuplade de bouseux analphabètes surarmés sera beaucoup plus encline à accepter un deal si elle est impressionnée par votre puissance culturelle. Mieux encore, les villes étrangères qui se trouvent aux frontières de votre zone d'influence (qui est matérialisée par un simple trait de couleur) pourront éventuellement vous prêter allégeance et passer sous votre contrôle. Ça, c'est un des grands plaisirs du jeu : même plus besoin de faire parler les canons pour conquérir des villes. De nouvelles tactiques apparaissent donc, comme par exemple celle qui consiste à « encercler » un groupe de cités adverses avec de nouvelles villes, d'y construire immédiatement les bons bâtiments et d'attendre que les citoyens de l'adversaire succombent au charme de votre culture...

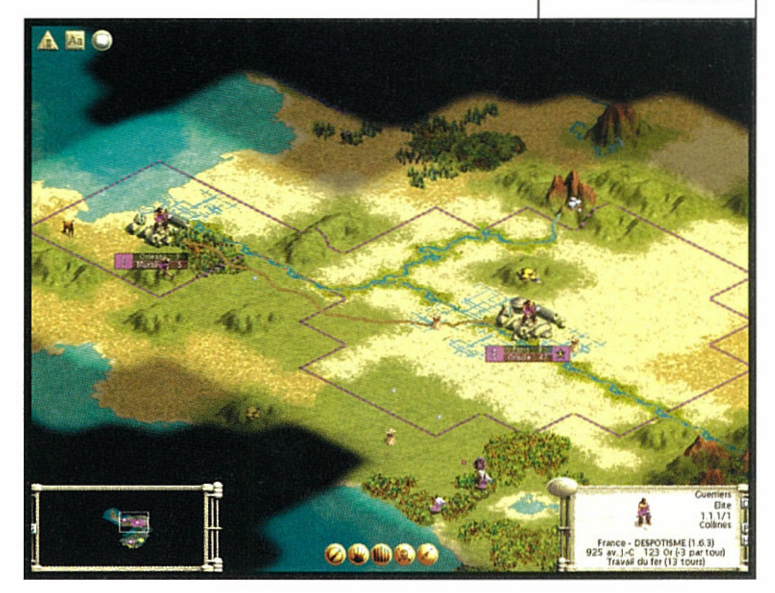
## Ruée vers l'aluminium

Autre nouveauté de taille par rapport au précédent Civilization, l'apparition de deux types de biens particuliers qui vont bousculer les habitudes de jeu : les ressources stratégiques et les produits de luxe. Les ressources stratégiques se trouvent sur certaines cases de terrain sous forme d'une icône particulière. Ce sont par exemple l'aluminium, le pétrole, le charbon, l'uranium ou le fer. Pour qu'une cité puisse construire certaines unités ou certains bâtiments, elle doit absolument être reliée par la route (ou par un port ou un aéroport) à ces ressources. Si vous voulez vous monter une armée de piquiers dans une ville au sud de la carte et que le seul gisement de fer dont vous disposez se trouve près d'une ville au nord, il faudra être sûr qu'une route relie ces deux cités.
Les ressources stratégiques sont rares et elles deviennent tellement indispensables qu'elles motivent de nombreuses guerres durant l'ère moderne. Sans elles, impossible de construire des unités plus évoluées comme les croiseurs de guerre, les missiles à longue portée, les chars... Il est tout à fait possible d'échanger ces ressources avec les autres civilisations, mais il vaut mieux éviter : si vous possédez un monopole sur une ressource stratégique

Plus que jamais, il faudra absolument construire des routes comme un malade pour connecter les villes entre elles.

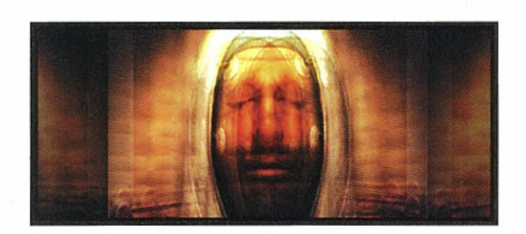


À gauche, une cité qui vient juste d'être fondée, avec une toute petite aire culturelle. À droite, une ville plus ancienne qui a déjà bien étendu sa zone d'influence.



## Les Merveilles

**Il y a désormais deux types de Merveilles, les grandes et les petites. Les grandes Merveilles sont celles qu'on connaissait déjà dans Civilization II. Elles ne peuvent être construites que par une seule civilisation et donnent de gros avantages dans différents secteurs du jeu (même si ceux-ci sont moins importants qu'avant). Les petites Merveilles, en revanche (Wall Street, les hauts-fourneaux, le Pentagone...), peuvent être bâties par plusieurs civilisations, mais donnent des bonus plus limités.**






comme l'aluminium, vous aurez un énorme avantage sur vos adversaires car vous pourrez bâtir des unités militaires autrement plus puissantes. Autre bonus qu'on peut trouver sur la carte : les produits de luxe. Ce sont l'ivoire, la soie, les épices, le vin... Ils sont moins importants que les ressources stratégiques, mais ils permettent de contenter le peuple.
Les citoyens des villes connectées à des cases contenant des produits de luxe sont tout de suite plus heureux, ils évitent donc de jeter des cailloux sur la maréchaussée et de saccager les bâtiments de la ville qu'on a mis trente tours à bâtir

## Le ballet diplomatique

Maintenant parlons commerce et diplomatie, les deux mamelles de tout bon gestionnaire. Le commerce a été simplifié par rapport à Civilization II, plus besoin de bouger manuellement les caravanes (oui, c'était lourdingue ça...), tout se fait automatiquement, de manière complètement transparente. Il suffit qu'une ville soit reliée à une autre par la route, la voie ferrée, le bateau ou les airs pour pouvoir échanger des biens. La gestion se fait par un menu assez pratique, bref, l'amélioration est très nette : les joueurs qui aiment bien se bâtir des fortunes grâce à l'import/export seront contents.
Idem en ce qui concerne les échanges diplomatiques, toujours aussi riches. Il est possible de conclure des traités de non-agression, des alliances militaires, de s'échanger des cartes du monde, d'offrir de l'argent à un peuple pour qu'il en attaque un autre, etc. L'I.A. a été améliorée, les dirigeants adverses se souviennent maintenant beaucoup plus des trahisons que vous avez commises ou des fleurs que vous leur avez faites dans le passé, et il n'est plus possible d'entuber tout le monde à l'infini. Si vous signez un traité de paix avec une civilisation et que vous envoyez des bombardiers sur sa capitale trois tours plus tard, attendez-vous à être complètement méprisé par tous les autres peuples. Il est enfin possible d'installer des ambassades dans les capitales de ses voisins, et même d'allouer plus ou moins d'argent à des opérations d'espionnage ou de sabotage, ce qui détermine leur chance de réussite




**Cinq formes de gouvernement sont disponibles, avec leurs avantages et leurs inconvénients : communisme, démocratie, despotisme, république et monarchie.**

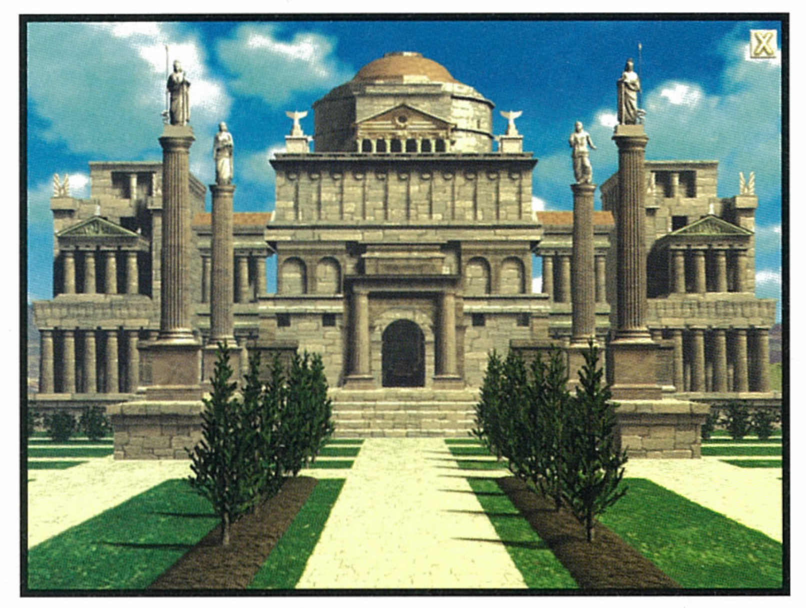



## Un jeu pour pacifistes

Jusque-là, Civilization III affiche un sans-faute impressionnant. On sent vraiment que les développeurs de Firaxis ont fait de gros efforts pour régler les petits problèmes, les petites lourdeurs des précédents Civilization, et c'est incontestablement l'épisode le plus réussi de la série sur tous les plans de jeu.
Vraiment tous ? Non, en fait, j'ai gardé son point faible pour la fin : la gestion de la partie militaire. De ce côté-là, il y a pourtant du mieux. Au niveau de la trésorerie, il est beaucoup plus simple de monter une grosse armée, car les coûts d'entretien des unités militaires ne sont pas supportés par la ville qui les

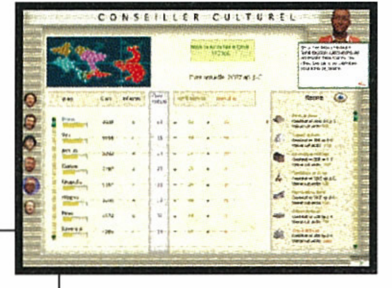


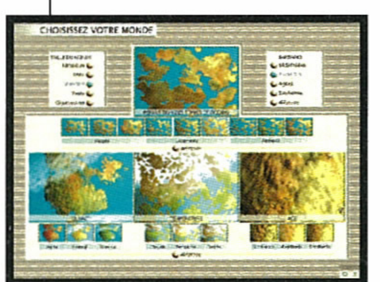
**En plus de la vue normale, on peut faire un zoom arrière pour disposer d'une vue d'ensemble sur tout un continent.**



Au fur et à mesure de la progression de votre civilisation, votre bon peuple vous bâtira un palais du style de votre choix.







Il y a une tonne d'options pour configurer le monde dans lequel on va jouer.

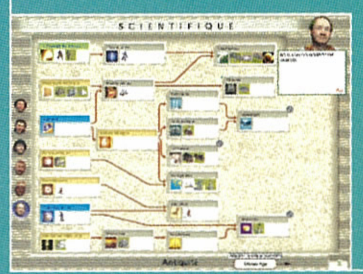
a construites, mais par l'ensemble de la civilisation. Ça évite de se retrouver avec des cités saignées à blanc parce qu'elles ont produit trop de soldats, ce qui arrivait parfois dans les précédents Civ. Ensuite, on notera la possibilité de déplacer en un seul tour une unité militaire de ville en ville par les airs, très pratique pour regrouper ses forces rapidement et préparer à un assaut massif. Enfin, la guerre aérienne est vraiment plus réaliste qu'avant, puisqu'au lieu de diriger case par case les chasseurs ou les bombardiers, il suffit de les placer dans une ville disposant d'un aéroport pour pouvoir lancer automatiquement des attaques au sol ou des patrouilles de supériorité aérienne sur une zone déterminée.

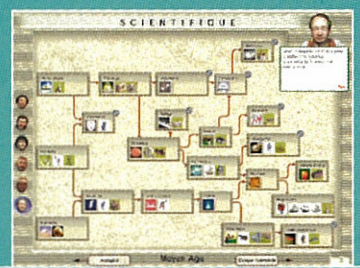
Malheureusement, en ce qui concerne les combats proprement dit, on reste vraiment en dessous de ce que propose Call to Power 2. D'abord, il n'y a pas de bataille en vue isométrique, ça se fait sur la carte avec trois pauvres animations. Plus grave, monter une armée composée de plusieurs unités est une vraie galère : il faut attendre d'avoir une unité « Héros », la transformer dans une ville en unité « Armée », puis y intégrer d'autres unités (quatre au maximum, une misère) sans pouvoir les retirer par la suite... Bref, c'est mal pensé et c'est en tout cas beaucoup moins souple que dans CTP2 où l'on pouvait notamment utiliser des unités de flanc comme les tanks, combinées à des unités d'assaut pour augmenter la puissance de feu du groupe. Même les militaristes forcenés qui tenteraient malgré tout de s'amuser en déclenchant des guerres à tout-va se rendront compte qu'il est très dur de faire plier une civilisation ennemie par les armes,

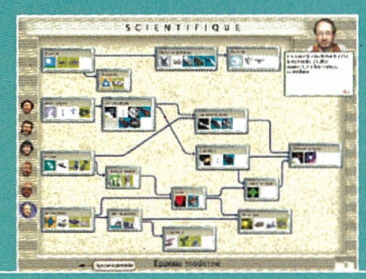


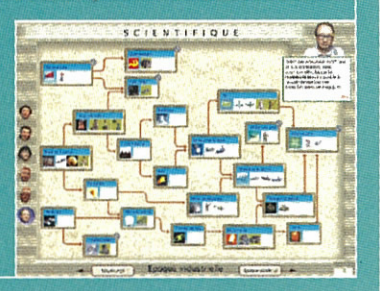
## La Science Progresse

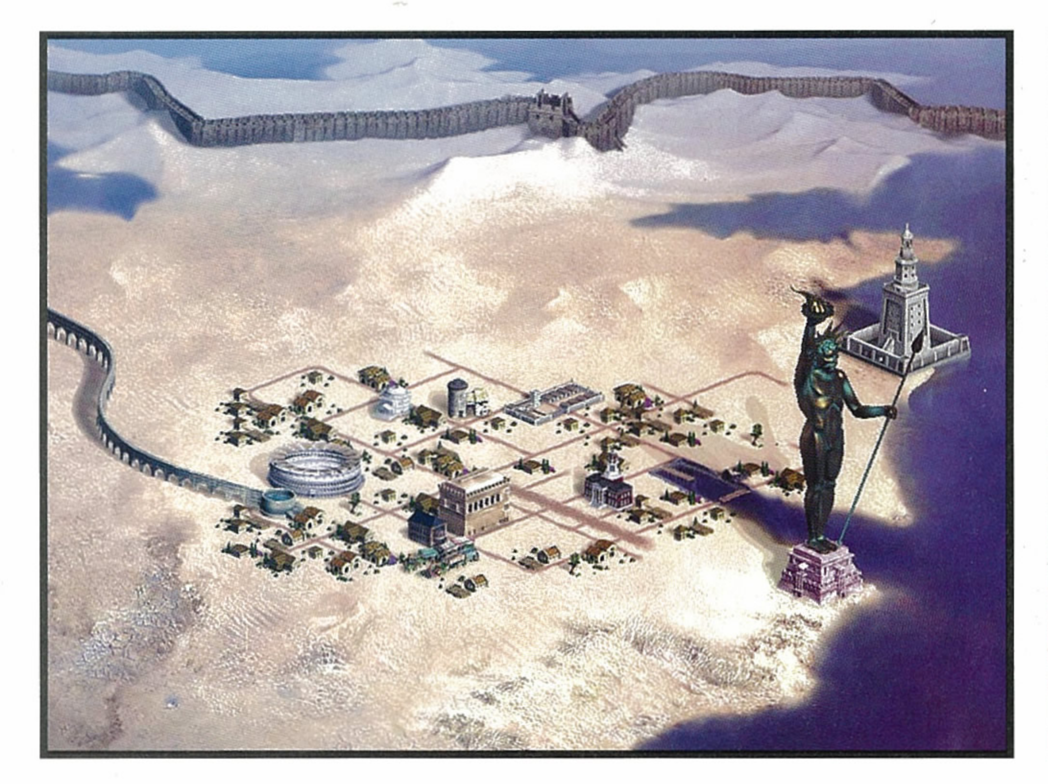
L'arbre technologique, divisé entre quatre grandes époques, est comme d'habitude bien feuillu. Pour le grimper rapidement, il faut construire des établissements d'enseignement comme les Universités tout en allouant aux chercheurs le niveau maximum d'argent qui permet de garder une trésorerie à l'équilibre.







### Un peu de technique

**Le minimum absolu est un P4 à 2,2 GHz avec 1 Go de RAM en CAS 2-2-2, un disque dur Ultra-Wide SCSI 2 et une GeForce4, de préférence overclockée. Oh oh oh, mais non les amis, je vous ai fait un tour pendable : en fait, le jeu tourne même sur des machines de prolos genre P2 300 et 32 Mo de RAM. Comptez tout de même 500 MHz et 64 Mo (ou mieux 128) pour que le jeu reste fluide et rapide sur d'immenses cartes avec quinze civilisations. Pour la partie sonore, rien de particulier, y a quelques bruitages sympas sans plus. De toute façon, c'est le genre de jeu qui passe très bien avec Chérie FM en fond sonore (ou Rires et Chansons, mais surtout pas Skyrock et Voltage).**

TIPS | JEU

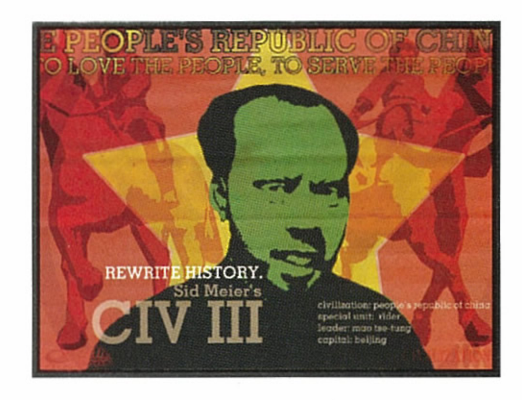
**Un conseil pour bien profiter du jeu : commencez par faire deux ou trois parties de quelques heures en mode Chef Tribal (le plus facile) sans sauvegarder, juste pour vous faire la main sur l'interface et vous familiariser avec les nouvelles unités. Ensuite, passez directement au mode Monarque ou Empereur qui vous obligeront à vraiment exploiter toutes les subtilités du jeu face à des adversaires qui, vous le constaterez, ont oublié d'être cons.**

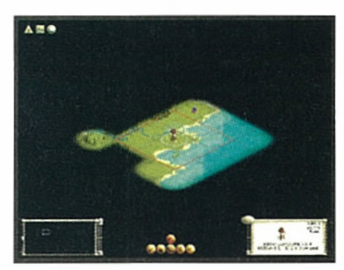
particulièrement aux trois derniers niveaux de difficulté. Dans les villes conquises, on doit en effet faire face à des citoyens résistants qui plombent la production et obligent à laisser de précieuses unités de combat en garnison.

## Le Civilization presque parfait

Je ne voudrais pas terminer sur des méchancetés, parce que Civilization III vient quand même de m'offrir quelque chose comme trois cents ou quatre cents heures de plaisir – j'y joue depuis sa sortie américaine, en décembre dernier. Ce n'est pas encore le Civ parfait, mais ça s'en rapproche. La diplomatie, le commerce, la gestion des ressources stratégiques, l'interface, tout ça est impeccable, et si vous aimez jouer en gestionnaire pacifiste, vous serez vraiment comblé. Les différents types de victoires possibles (voir l'encadré à ce sujet) laissent de la place à tous les styles de jeu, même si ceux qui privilégient l'agression armée ne s'amuseront pas autant que sur Call to Power 2 qui reste plus riche à ce niveau-là. En fait, le jeu idéal mélangerait Civilization III avec la partie militaire de CTP2. Ce sera pour Civilization IV, peut-être…

**ackboo**



### En Deux Mots

Le meilleur Civilization jamais sorti, avec une gestion de l'influence culturelle, de la diplomatie et du commerce encore plus riche que dans les précédents titres. Il y a de quoi ruiner votre vie sociale pour quelques mois. Seul reproche : la partie militaire est moins développée que dans Call to Power, ce qui fera peut-être réfléchir les joueurs aimant guerroyer (et ce qui explique l'absence de Mégastar)

- + Une interface impeccable, des menus clairs
- + Le concept de culture qui donne la possibilité de s'étendre sans faire la moindre guerre
- + La gestion simplifiée du commerce
- + Une diplomatie plus riche avec des adversaires plus malins
- + La bonne idée des ressources stratégiques
- + Les graphismes sont mignons…
- − …même si ça reste du bitmap
- − La partie militaire est moins développée que dans Call to Power 2

| 75 | 85 | 90 |
|---|---|---|
| TECHN | DESIGN | INTÉRÊT |




**Le choix de la civilisation est encore plus important qu'avant : chacune dispose de deux caractéristiques principales (elles peuvent être scientifiques, religieuses, industrielles, militaires, commerciales…) qui leur donnent des bonus dans certains secteurs. Chaque civilisation a aussi son unité spéciale, par exemple le samouraï pour les Japonais ou le F-15 pour les Américains.**








**Jouable sur** PIII 500, 128 Mo
**Éditeur** Novalogic **Développeur** Novalogic
**Texte et voix** VF

À l'instar de Bob, plus connu des services fiscaux sous le pseudonyme « Le Versaillais », je ne couperai pas à la minute de nostalgie qui s'impose à chaque nouveau Comanche. Je me souviens encore de l'émoi provoqué par le premier du nom, dont le moteur voxel avait en son temps révolutionné la notion de photo-réalisme (si tant est qu'elle existait à cette époque). C'est vrai, il suffisait de s'éloigner de quelques mètres (trois ou quatre… bon d'accord, cinq…) pour croire que mon 486 SX-25 n'avait pas grand-chose à envier aux simulateurs militaires. Oui, SX, j'étais pauvre, à l'époque. Maintenant, je suis riche, j'ai un DX. Voilà, tout ça pour vous dire que le temps passe, merde, et que ce quatrième volet de Comanche ne s'est jamais autant approché de l'arcade. Adieu veau et toute notion de pilotage, adieu vache et toute notion de stratégie : ici, ce qu'on recherche, ce ne sont pas des cochons (quoique), mais des mecs qui n'ont pas peur de se salir les pales et d'appuyer goulûment sur la gâchette. Alors évidemment, toutes les missions tournent autour de ce leitmotiv, à quelques exceptions près. Il s'agit donc de fumer tout ce qui peut l'être, à savoir tanks, jeeps, bateaux, avions, fantassins, bâtiments ou caniches nains. Voilà, vous savez tout du gameplay, reste simplement à juger de la réalisation de la bête, sur qui, de fait, repose tout l'intérêt du jeu.



**Quelque chose me dit que la croisière ne va plus s'amuser longtemps.**

# Comanche 4

**Simulation d'hélico pour tous joueurs ? PC CD-Rom**

### Un peu de technique

**Qu'il est loin le temps où feu le moteur voxel de Comanche était un goinfre en cycles machine. Aujourd'hui, tout est fluide et rapide avec les détails au maximum, même s'il est vrai que le jeu a été testé sur un PC rapide (1800 XP+, GeForce3). Au pire, vous aurez toujours la possibilité de baisser quelques options. Le feedback est très bien géré et la bande sonore n'appelle pas de commentaires particuliers.**

*La série des Comanche a toujours été une vraie mine pour se lâcher sur des calembours plus minables les uns que les autres. À ce titre, l'équipe de Joystick lui doit une fière chandelle, même s'il devient de plus en plus dur de trouver des intertitres inédits. Bah, c'est qu'on en est au quatrième, quand même…*

### Comanche hérooos, Comanchéros…

Ah j'adorais cette chanson… Mais bon. Le moteur 3D de Comanche est de bonne qualité. Les courbes des reliefs sont galbées à souhait, et pour tout dire, « sentent » le voxel. Sûrement une histoire de réincarnation. La quantité de végétation présente varie suivant les environnements survolés (déserts, îles, campagnes, villes), mais le décor est suffisamment rempli en bâtiments, camps militaires et autres aéroports pour ne pas faire trop vide. De plus, l'univers est dynamique puisque vous observez divers déplacements d'unités ou de véhicules lors de vos balades. Les explosions sont de bonne facture, avec des effets pyrotechniques qui font penser à la fin du générique de Mac Gyver (mais si, souvenez-vous…). De plus, les débris projetés occasionnent des dégâts aux alentours, et donc à votre appareil si vous admirez le feu d'artifice de trop près. À ce sujet, les arbres prennent feu au pire, ou perdent abondamment leurs feuilles au mieux. Le graphisme est réussi, avec une honorable modélisation des appareils et des textures plutôt fines (l'effet de souffle sur l'eau est magnifique). L'appareil se révèle très maniable, mais on regrettera quand même la trop grande simplicité de son contrôle (avec en prime une limitation des inclinaisons, empêchant les séances d'acrobaties). Simplicité à l'image de l'avionique, proposant un radar sommaire, une caméra de désignation des cibles, ainsi que divers paramètres de vol qui sont surtout là pour faire joli. Les armes sont, quant à elles, connues des habitués puisqu'elles vont du canon autoguidé aux divers missiles de circonstance (air, terre, mer). Il faut ajouter à cela l'éventuelle intervention de l'artillerie, ainsi que celle d'un coéquipier à qui l'on peut donner quelques ordres.
Tout cela nous amène à conclure que Comanche 4 est un soft attachant par sa simplicité de jeu, sa difficulté bien dosée, et surtout sa réalisation, mais à qui il manque toutefois de la profondeur pour en faire une vraie réussite.

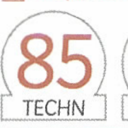
**Fishbone**

### En Deux Mots

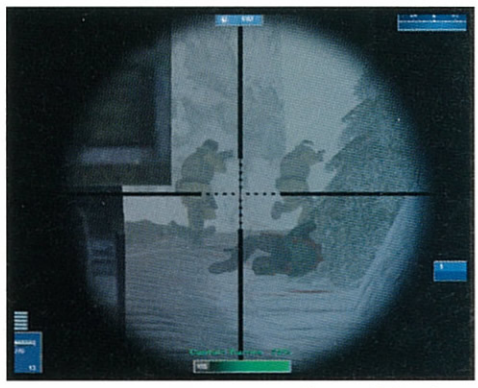
Cette fois, c'est sûr, Comanche 4 est définitivement tombé dans l'arcade en proposant un pilotage simpliste et un gameplay totalement dédié à l'action. On se laisse toutefois séduire un temps par sa bonne réalisation, mais on attendait bien mieux d'un titre comme celui-là.

- \+ Une réalisation qui tient la route
- \+ Un bon rythme
- − Manque total de profondeur du gameplay

85 TECHN | 86 DESIGN | 79 INTÉRÊT



*Cela fait longtemps qu'Electronic Arts observe avidement le plébiscite de Counter-Strike, sans rien avoir à proposer de son côté. D'ailleurs, on l'appelle souvent « La Cosette du Counter », dans les bas quartiers de Bogota. De n'importe quel pays, de n'importe quelle couleur, la musique est un cri qui vient de l'intérieur. Avec Global Ops, l'éditeur espère panser sa névrose... Peut-être un peu tard.*



Un grand classique, le snipe et les joies du camping.

# Global Operations

COUNTER-STRIKE-LIKE POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

Sur le papier, il s'annonçait prometteur : un FPS réaliste basé sur le team-play, proposant vingt-six équipes terroristes et contre-terroristes s'affrontant sur treize maps possédant des objectifs précis. Malheureusement, les choses sont finalement moins idylliques que prévu. Explications.
En solo, chaque camp est composé de six membres, un pour chaque spécialité proposée : Éclaireur (vous disposez d'un radar pour localiser les troupes amies ou ennemies, même à travers les murs), Toubib (soins aux blessés et à lui-même), Commando (soldat polyvalent), Expert en explosifs (je vous laisse deviner), Tireur d'élite (goûtez aux joies du snipe) et Artilleur (armes lourdes). En mode multijoueur, une septième spécialité apparaît, l'Espion, chargé de chapeauter le déplacement des troupes (indication de waypoints de regroupement, indication de la position de l'ennemi grâce à des caméras de surveillance préalablement activées sur le terrain). Ce rôle ne vous fait pas participer directement au combat, mais vous place dans la peau de l'éminence grise et désincarnée du team. Il s'agit là de la seule vraie innovation de Globals Ops, car pour le reste...



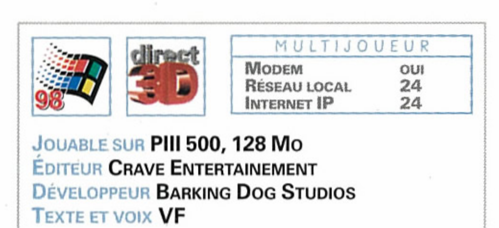

Le mode Spectateur des parties solo...



## Globalement décevant

Global Ops était fébrilement attendu comme un éventuel remplaçant du vieillissant Counter-Strike (en attendant Condition Zéro, bien sûr). Eh bien en fait de remplaçant, nous avons plutôt droit à une grosse repompe de Counter, fourrée de quelques idées grappillées ailleurs. Le gameplay est ainsi ultra déjà-vu : vous sélectionnez votre spécialité, votre armement (en fonction de l'argent que vous possédez), vous allez au combat, vous tentez de remplir l'objectif, vous crevez, vous appelez le toubib à votre secours (seul ordre radio fonctionnel en mode solo, les autres n'ont aucune influence sur les joueurs I.A.). Au pire, vous mourez et attendez quelques secondes avant d'être réintroduit dans la partie (vous profitez de l'attente pour vous rééquiper : trente-deux armes au total plus divers équipements : armures, visées nocturnes, grenades, etc.).
En solo, les bots ne brillent pas par leur inventivité combative, et on assiste même à quelques scènes ridicules où les ennemis se croisent en s'ignorant. Techniquement enfin, les développeurs n'ont pas fait de miracle avec le Lith Tech Engine 2.5 puisque les décors sont assez carrés, les effets spéciaux modestes et les textures simplement correctes. La Motion Capture des persos est de la même façon honnête, mais sans plus. Global Ops s'avère donc décevant, car pauvre en innovations et très moyen techniquement. On en reparle dans tous les cas bientôt dans la rubrique Réseau.

**Fishbone**




| MULTIJOUEUR | |
|---|---|
| Modem | oui |
| Réseau local | 24 |
| Internet IP | 24 |

Jouable sur **PIII 500, 128 Mo**
Éditeur **Crave Entertainement**
Développeur **Barking Dog Studios**
Texte et voix **VF**



### Un peu de technique

**Le Lith Tech Engine, à défaut d'être un monstre de puissance, tourne relativement bien sur des machines modestes. C'est bien là son principal atout. Le bruitage des armes est correct mais les communications radio sont rapidement lourdingues.**

### En Deux Mots

Cette repompe de Counter-Strike n'apporte pas grand-chose au genre, ne serait-ce que techniquement. Le mode solo est décevant et le multi est faible en innovations.

+ Tourne sur les petites machines
+ Nombre de cartes et d'équipes
- Presque pas d'innovation
- Faible techniquement












**R**omance, mystère, charbon de bois, capitalisme flamboyant : nombreuses sont les images que nous évoque le monde du train. En développant Rails Across America, Flying Lab Software a choisi de se focaliser sur l'aspect purement économique. Si, comme moi, vous avez apprécié l'excellent Railroad Tycoon II, la démarche des développeurs ricains ne peut vous laisser complètement de marbre. À la manière de Railroad Tycoon, Rails Across America nous propose de bâtir un empire du rail, mais avec une orientation assez différente, comme nous allons le voir ensemble.

## Macro-économie

Plutôt que de jongler avec les cargaisons et les taux de remplissage des wagons de voyageurs, comme son illustre prédécesseur, l'objectif du joueur dans Rails Across America (RAA) est de supplanter ses adversaires en créant la compagnie ferroviaire la plus prestigieuse. Ce but peut être atteint de plusieurs manières. En dominant les échanges de marchandises et de passagers dans les régions que vous contrôlez, en réalisant de grands travaux d'aménagement (comme la construction d'une ligne transcontinentale), en reversant des dividendes juteux à vos actionnaires, en possédant la ligne la plus rentable, etc.
Dans RAA, la gestion se fait sur un plan d'ensemble. On n'a pas à se préoccuper de la composition des wagons ou de la répercussion de l'inclinaison de la voie sur la vitesse d'un train. Notre boulot, c'est de gérer l'expansion d'un empire du rail et de veiller à ce que la machine économique tourne sans accrocs. Par exemple, on choisit de relier telle ville à telle autre ville sans se préoccuper du dessin de la voie. Le programme s'en charge à notre place. On choisit le nombre de locomotives à allouer à une zone. Mais, c'est RAA qui se charge de gérer la composition du fret et les horaires. Ainsi de suite. Cette macro-gestion permet



# Rails Across America

*Après un Train Simulator orienté pilotage de tchou-tchou, le monde merveilleux du train est de retour pour une simulation axée gestion économique.*

**SIMULATION ÉCONOMICO-FERROVIAIRE POUR GESTIONNAIRES - PC CD-ROM**



**Heureusement, c'est plus simple que ça en a l'air.**

au joueur de développer et contrôler un réseau ferroviaire de grande ampleur couvrant l'ensemble du continent nord-américain. C'est-à-dire des milliers de trains et pas seulement une poignée. RAA est basé sur un certain nombre de scénarios dotés de conditions de victoire uniques.
Par exemple, ce peut être une course où le vainqueur est celui qui aura développé la plus grande ligne transcontinentale. Ou bien, on peut opter pour une partie ouverte sans conditions de victoire spécifiques. Évidemment, on pourra ajuster toute une brochette de paramètres comme la longueur de la partie en années, la période historique couverte (ce qui a une influence sur les types de trains disponibles), le nombre d'adversaires, ou divers autres facteurs économiques influant sur le niveau de difficulté.

## Principes

On démarre avec un petit pécule. Notre société possède un siège dans la ville de départ. Il n'est possible de construire une ligne qu'entre une ville où on a déjà une gare et une autre ville raisonnablement proche. Mais on pourra influencer les autres joueurs pour qu'ils construisent des petites lignes indépendantes pour les leur racheter ensuite aux enchères (ou via des procédés plus sournois) pour étendre notre empire en ayant accès à d'autres régions du pays.




| MULTIJOUEUR | |
|---|---|
| RÉSEAU LOCAL | 8 |
| INTERNET (GAMESPY) | 8 |

JOUABLE SUR **PENTIUM II 300, 64 MO RAM, 200 MO DISQUE LIBRE**
ÉDITEUR **STRATEGY FIRST**
DÉVELOPPEUR **FLYING LAB SOFTWARE ÉTATS-UNIS**
TEXTE ET VOIX **VF**




TIPS | JEU

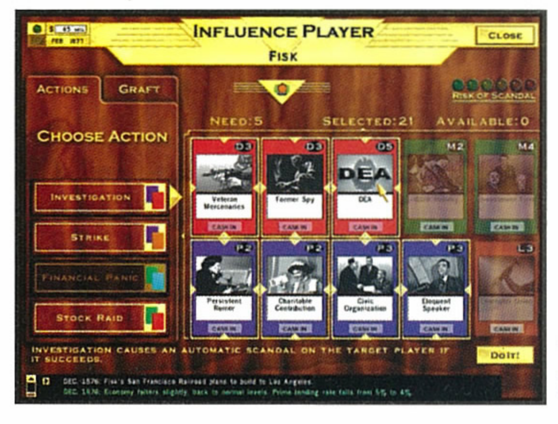
**Le patcheur automatique faisait planter le jeu dans la version de test.**




RAA impose des limitations sur le nombre de lignes simultanément en construction et le nombre de gares que peut accueillir une ville.
Ces restrictions ajoutent évidemment du piquant à la dimension stratégique de la simulation. On doit se tenir en permanence à la limite de la faillite, grossir le plus vite possible sans devenir la proie d'une OPA adverse.
La croissance est la clef de tout dans RAA, elle mène au prestige. Mais elle doit être planifiée soigneusement puisque l'on gagne du prestige soit en étant le premier à accomplir un objectif, soit le meilleur dans un domaine donné. Avoir le plus gros empire ne vous mènera à rien s'il est trop dispersé géographiquement et que vous ne dominez aucune région.
Un petit mot sur l'I.A. du programme. Celle-ci est assez réussie en début de partie, en maintenant un bon niveau de challenge. En revanche, elle a tendance à partir dans les choux lors d'une partie un peu longue, les opposants contrôlés par l'ordinateur ayant tendance à faire systématiquement banqueroute.
Les parties peuvent être assez courtes (une à deux heures). L'interface, comme dans pas mal de jeux de gestion, est assez rebutante au premier contact. Mais en y regardant à deux fois, on constate qu'elle parvient à présenter de manière concise une grosse somme de données. En fait, Rails Across America ressemble beaucoup à un bon jeu de plateau transposé sur ordinateur.
Et c'est pas une critique.

## Réalisation

C'est sûr, RAA ne va pas gagner la palme de la plus belle réalisation graphique. Les écrans du jeu sont plutôt maussades. Les développeurs ont mis l'accent sur la clarté de la présentation des données plutôt que sur l'aspect purement esthétique. On peut zoomer sur la carte du continent, d'une vue présentant les réseaux de lignes jusqu'à un niveau où on aperçoit quelques détails d'urbanisation. Mais on ne joue pas vraiment à ce niveau de zoom. Il est préférable de garder la vue d'ensemble pour avoir un œil sur les lignes que construisent les adversaires. Certains éléments de l'interface sont aussi représentés sous forme de cartes, ce qui renforce la ressemblance avec un jeu de plateau.




**Tous les moyens sont bons pour couler vos adversaires.**



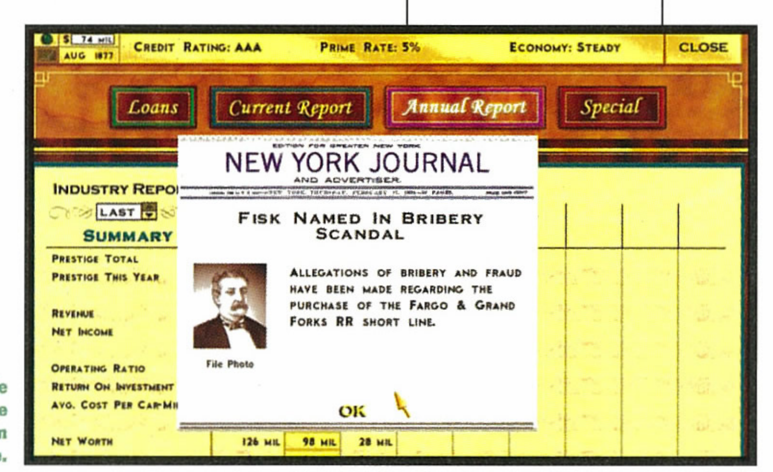

**Ils nous ont ressorti les vieux requins de la conquête du rail.**

## Multijoueur

Même si l'I.A. est décente, RAA prend vraiment son essor quand plusieurs Rockfellers humains s'affrontent en réseau. Jusqu'à huit joueurs peuvent joindre une partie (mélange d'ordinateurs et joueurs humains possible) en réseau local ou sur Internet via Gamespy. Alors ça commence par une gestion ultra-précise et ça finit par des gros coups de capitalistes vicieux : raids sur votre trésorerie, grosses paniques financières et j'en passe.
C'était l'aspect le plus intéressant de Railroad Tycoon II. C'est aussi le cas pour Rails Across America.

**lansolo**






**Un bon scandale comme on les aime et votre réputation est ruinée.**

### En Deux Mots

Pour un jeu qui traite de chemins de fer, RAA s'avère plutôt réussi, notamment en multi. Oubliez la réalisation insipide. Si vous aimez les bons gros softs de gestion et les parties multijoueurs qui ne durent pas trois plombes, jetez donc un œil sur Rails Across America.

- \+ Macro-gestion
- \+ Un parfum de jeux de plateau
- \+ Quelques scénarios intéressants
- − Moche
- − I.A. larguée sur la durée

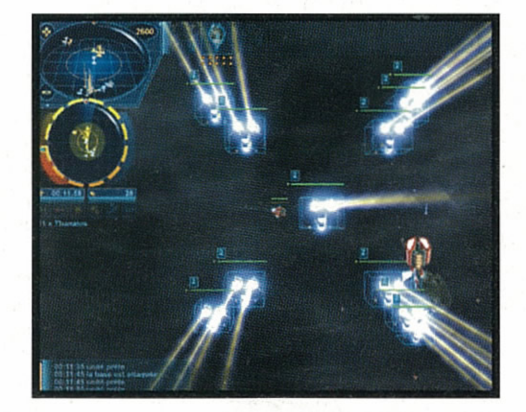





# Starmageddon

**Stratégie spatiale en temps réel pour tous joueurs - PC CD-Rom**

*Non, Starmageddon n'est pas un puissant désinfectant pour chiottes. Bien que les effets soient pourtant similaires, le cadre, ici, n'est pas le blanc d'une cuvette, mais le noir de l'espace profond.*





Maintenant, vu à l'échelle cosmique, la baston antibactérienne a une ampleur digne des meilleurs moments des délires postnarcotiques de l'Apocalypse (n'essayez pas de tenir cette thèse devant un témoin de Jéhovah). Cette apocalypse cosmique nous plonge dans un de ces siècles lointains, où l'Homme a réussi à explorer l'univers en long, en large et en travers, et plus si la théorie de la relativité le permet. Évidemment à force d'aller partout où il ne faut pas, il s'est vite mis sur la gueule avec quelques autochtones, les « Daemonites ». Bien sûr, les deux espèces se sont saignées à grands coups de super armes de chez « je te transforme en purée informe ». Mais, durant ce combat, se voyant confrontés à une autre espèce super-puissante, les deux adversaires d'hier ont été amenés à faire front à l'empêcheur-de-s'entretuer-en-rond.

**Starworld et Homecraft sont dans un vaisseau...**

Le scénario est proche de celui d'un Starcraft. Et, puisque prendre les meilleures recettes dans les meilleurs pots semble fonctionner, le jeu lui-même est conçu comme un clone de Homeworld. En matière de graphisme, on est presque admiratif. Les vaisseaux sont jolis et les designs plutôt bien pensés, même s'ils ne pètent pas d'originalité. Le plus gros effort a été fourni sur l'interface qui, bien qu'on ait un peu de mal à s'y faire pendant la première heure de jeu, se trouve être vraiment souple, même surprenante : tous les ordres et gestions des commandes s'affichant dans l'écran de jeu et ce, sans nuire une seconde à la partie. D'ailleurs, d'une manière globale, et a contrario de Homeworld, la principale richesse du gameplay de Starmageddon repose sur la simplicité du jeu. Ici, pas de formations d'attaque, les ordres donnés sont simples, voire distribués par défaut. Malheureusement, la recherche de la simplicité à outrance se retourne parfois contre le jeu. Ici, on n'a pas de grandes trouvailles scénaristiques, la troisième espèce (des E.T qui fusionnent avec les machines pour que les temps de réaction soient plus courts) n'est pas jouable, et on déplore que les designs des deux principaux adversaires soient vraiment trop proches. D'une certaine manière, il est heureux que le point le plus mauvais du jeu soit décerné à la musique, qui est vraiment... chiatique. C'est pas plus mal parce qu'on peut la couper, la musique. En dehors de ça, Starmageddon remplit quand même un objectif primordial dans un jeu vidéo : il amuse. Et ça, c'est pas rien.

**Pete Boule**




**Jouable sur** PIII 700, 256 Mo RAM
**Éditeur** Take 2 **Développeur** Lemon Interactive Pologne **Texte et voix** VF **Nombre de joueurs** 4



**D'un simple mouvement de souris, on peut sélectionner toutes ses unités. De plus, en double-cliquant sur un type de vaisseau, tous les vaisseaux de la même catégorie seront aussi sélectionnés. Ça n'innove pas, mais en 3D, c'est vachement pratique...**

**Petit défaut du jeu : sélectionner sa cible pour donner l'ordre d'attaquer tient du casse-tête chinois.**

### Un peu de technique

**Starmageddon est une foire à la surprise. Sur un PIII 650, c'était limite : un bon PIII 800 est vivement recommandé. En ce qui concerne les graphismes, le detonators 23.11 pour la GeForce2 est indispensable, et je ne saurais trop conseiller à tous les possesseurs de cartes ATI de bien vérifier qu'ils ont installé les derniers pilotes. L'ensemble tourne aussi bien sous 98se que sous XP, dans une résolution maximale de 1280x1024.**

### En Deux Mots

Starmageddon est un mélange correct de Homeworld et Starcraft. En cherchant une grande simplicité dans le gameplay, Lemon Interactive s'est pourtant interdit pas mal de richesses scénaristiques qui auraient pu être abordées. Le principal, c'est qu'on s'amuse, et en plus de ça, c'est joli et l'interface est très bien pensée.

+ L'interface
+ Les graphismes
- Une trop grande simplicité des scénarios
- La top-musique de merde

77 TECHN — 86 DESIGN — 79 INTÉRÊT

Le moteur permet d'observer le jeu de loin, comme de près... Dans ce dernier cas, il faut aimer la soupe aux pixels.





Le terrain se prête à toutes sortes d'actions militaires ; ça va de la charge de cavalerie à la guerre d'escarmouches et d'embuscades.

Quelque part, il faut être une tête brûlée pour sortir un jeu de stratégie temps réel juste avant l'arrivée de Warcraft III... Les gens de Microïds sont-ils fous ?

# Warrior Kings

STRATÉGIE TEMPS RÉEL POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM



Peut-être pas tant que ça... Warrior Kings est vraiment valable. Bien que les thèmes abordés restent très classiques, il n'en demeure pas moins que certains artifices sont utilisés avec intelligence. On a certes droit à un énième jeu de stratégie temps réel 3D qui nous balance dans le médiéval fantastique mais, en matière de gameplay, Warrior Kings se démarque.



| MULTIJOUEUR | |
|---|---|
| RÉSEAU LOCAL | 8 |
| INTERNET SERVEUR | 8 |

JOUABLE SUR **PIII 800, 256 RAM**
ÉDITEUR **MICROÏDS**
DÉVELOPPEUR **BLACK CACTUS G.-B.**
TEXTE ET VOIX **VF**

## Princes, cerfs, et vilains

Nous voilà aux commandes des armées d'un prince, déchu de sa terre, qui repart à la conquête du royaume auquel il avait droit. Pour le coup, nous ne pouvons pas choisir entre différentes espèces. Seul un choix d'alignement en cours de partie donne la possibilité de prendre des unités d'Anges, de Démons, ou uniquement technologiques. Bien que le combat représente une majeure partie du jeu, la gestion des territoires conquis a aussi son importance. Elle se présente de façon simple, mais efficace. On gère des paysans capables de construire toutes les infrastructures utiles au joueur. Ça va des palissades aux casernes, en passant par le manoir, l'église, les comptoirs et les fermes. Ces mêmes paysans fournissent les vivres à l'armée et se chargent de récolter les trois matériaux nécessaires au bon fonctionnement de toutes les opérations : le bois, la pierre et l'or. Pour le reste, on aura aussi la possibilité d'ouvrir des commerces et de se lancer dans l'élevage de moutons et la vente de chevaux. À ce détail près, l'exploitation des ressources dans Warrior Kings est très classique.





Évidemment, plus on est haut, plus on peut tirer loin...



Les cités sont vastes et apportent un très important côté tactique au jeu.



## Que de gens assemblés !

La plus grande force du jeu réside dans les possibilités tactiques et scénaristiques qu'il offre. Le joueur peut commander des armées très variées, que ce soit au niveau des types d'unités que de leur nombre. Tous les corps d'armée de l'histoire médiévale sont présents, et c'est au joueur de savoir les utiliser au mieux : positionnement des unités sur le terrain, nombre, formations utilisées pour l'attaque, la défense, la charge ou le mouvement rapide, et prise en compte des reliefs du champ de bataille. Toutes ces données modifient les caractéristiques des belligérants. Et puis la magie a aussi son mot à dire. Il faut savoir que plus le joueur progresse, plus il se voit ouvrir de possibilités en fonction de ses choix d'alignement. S'il veut être un gros dégueulasse, il aura droit à de la magie noire et pourra demander l'aide de monstres et de démons. S'il choisit d'être juste, loyal, bon, clément et vertueux, sa magie blanche guérira les soldats blessés, ressuscitera les morts et fera venir paladins et anges combattants. Si, enfin, il reste neutre, il se contentera d'un minimum de magie mais d'un maximum de possibilités technologiques dans le génie militaire. Il va sans dire que selon les choix d'alignement, le jeu peut se terminer de plusieurs façons différentes (Microïds nous en annonce au moins cinq).

## Quelque chose de pourri au Royaume...

Techniquement, l'I.A. du jeu est correcte. Il est fréquent que l'ennemi utilise le tir balistique au-dessus des reliefs, ait des réactions de repli stratégique et fasse preuve de jugeote en essayant de déborder le joueur sur les flancs, voire même contourner un relief pour le prendre à revers. Le pathfinding est lui aussi correct, et au regard du bon millier d'unités pouvant se faire afficher, les quelques hommes coincés entre une pente et un arbre font figure d'exception dans cette mécanique du mouvement. Les cartes des missions sont vastes et ont suffisamment de reliefs pour que toutes les tactiques possibles s'expriment pleinement. La difficulté est très bien dosée, l'ensemble s'articulant sur des scénarios correctement ficelés sans pour autant être trop scriptés. Évidemment, si tout se passait si bien, Warrior Kings serait d'entrée Mégastar, ce qui n'est pas le cas. Le défaut majeur du jeu, c'est sa programmation. Warrior Kings a dû être programmé à l'aide une grosse pelle de chantier. On assiste en effet à des ralentissements inacceptables qui peuvent aller jusqu'au blocage. De plus, Black Cactus a eu les yeux plus gros que le ventre. Son moteur permettant de zoomer sur le blanc des yeux d'un personnage est trop exigeant pour les ressources de la plus puissante des machines. Faire tourner de manière fluide le jeu en 1280x1024 est impossible : à mon sens, il n'existe aucun PC à la hauteur de cette performance. C'est d'autant plus con que si la programmation avait été faite avec plus de soin, le jeu aurait été, à coup sûr, l'un des meilleurs RTS du moment.

Pete **Boule**

Les archers, et autres unités de combat à distance, excellent dans le tir balistique.

### En Deux Mots

WARRIOR KINGS EST AUTANT RÉUSSI DANS SON GAMEPLAY QU'IL EST RATÉ DANS SA PROGRAMMATION. POUR EN PROFITER, ON DOIT SE CONTENTER DE LE FAIRE TOURNER EN **800X600**, VOIRE **640X480**, CE QUI EST DOMMAGE VU LA RICHESSE DES DÉCORS. MAIS SI ON ARRIVE À TOLÉRER LE LAG DU JEU, EXISTANT MÊME DANS CES FAIBLES RÉSOLUTIONS, ON A DROIT À UN GRAND MOMENT DE STRATÉGIE TEMPS RÉEL. LA DIVERSITÉ DES MISSIONS, LEUR CÔTÉ SCÉNARISÉ ET LE BACKGROUND DE L'ENSEMBLE SONT SUFFISAMMENT PUISSANTS POUR AMUSER LE JOUEUR LONGTEMPS.

- \+ La richesse du Background
- \+ Le côté tactique très bien développé
- \+ La richesse des missions
- − Les maladresses de l'interface
- − Programmé à l'aide d'instruments de chantier



50 TECHN | 80 DESIGN | 82 INTÉRÊT

### Un peu de technique

Warriors Kings est une étrangeté tellement il a été mal programmé. Bon, sur un PIII 650 avec 256 RAM, on oublie tout de suite... En 800x600, on obtient environ 15 images/seconde, dans le meilleur des cas. Sur un PIII 800 avec 768 RAM, ça va déjà mieux, mais en restant dans cette config. Il ne faut pas hésiter à trifouiller dans la mémoire virtuelle du PC et la monter haut (le développeur suggère 200 Mo, ce qui est sous-estimé). Le jeu tourne sous XP et peut théoriquement aller jusqu'au 2048x1536, mais pour le coup, on se dit qu'il ne sera jouable, dans cette résolution, qu'en 2020, ou 2030...

# Warlords Battlecry II

**STR pour tous joueurs - PC CD-Rom**

Cette seconde mouture de la variante « temps réel » de la saga Warlord reprend le grand principe de son prédécesseur : on mélange plein de trucs ensemble, on secoue bien fort et on attend de voir ce qui en ressort. Il s'agit donc d'un stratégie temps réel avec une forte composante jeu de rôle, le tout agrémenté d'un système de héros et d'objets magiques à la Heroes of Might & Magic, justement. En ce qui concerne les nouveautés, on parlera d'un nouveau moteur graphique 2D qui propose des unités plutôt mignonnes, mais des environnements assez fades. Le système de campagne a été chamboulé et ressemble désormais à une partie de Shogun : Total War (vous grappillez territoire par territoire, chacun représentant une mission précise). Le gameplay reste, quant à lui, similaire à Battlecry avec cependant l'apparition de nouvelles unités spéciales très puissantes comme les titans (différents pour chaque espèce). Enfin, l'I.A. n'est pas des plus futées, les unités ennemies ne faisant pas preuve de réelles subtilités dans leurs décisions. In fine, Warlords Battlecry II est donc un soft moyen, malgré quelques bonnes idées ici et là.

**Fishbone**



**Warlords Battlecry II**

Tourne sous **Win 98, XP**
Jouable sur **PII 350, 64 Mo Ram**
Éditeur **Ubi Soft**
Développeur **SSG**
Texte et voix **VF**
Nbre de joueurs **6**

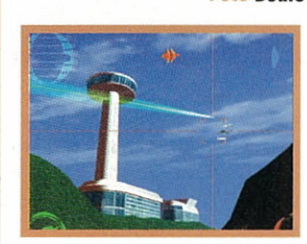
| TECHN | DESIGN | INTÉRÊT |
|---|---|---|
| 60 | 69 | 68 |

# Incoming Forces

**Étalon zéro du jeu vidéo**

Alors voilà : Incoming Forces est un jeu de shoot/action/arcade. Enfin, ça se présentera comme un jeu aux yeux du consommateur à cause de la boîte, et surtout à cause du prix. Graphiquement, c'est scandaleux tellement ça donne l'impression d'avoir été fait en moins de dix minutes. L'interface est soit inexistante, soit à chier. On commande son vaisseau d'un côté, pendant qu'on vise de l'autre, chose qui, en matière de jeu de combat, est pour le moins absurde. Pour le reste du peu d'intérêt que peut avoir le jeu lui-même... Disons simplement que je préférerais marcher dedans qu'avoir à y rejouer. Mais qui dit test, dit barème, et qui dit barème, dit besoin d'un étalonnage qualitatif. Bonne nouvelle, grâce à Incoming Forces, on sait maintenant où se situe, approximativement, le fond de la poubelle vidéoludique... Appelons-le « Niveau Zéro », ça fera plus scientifique. Ah non, ça colle pas : le vrai « niveau zéro », ce serait Incoming Forces, mais qui plante. Enfin, on va pas chipoter : puisque que le niveau zéro du gameplay a enfin été identifié, partons sans regret à la recherche des Mégastars...

**Pete Boule**





**Incoming Forces**

Tourne sous **Win 98, XP**
Jouable sur **PII 300**
Éditeur **Ubisoft**
Dév. **Rage Software**
Texte et voix **VF, voix martien autochtone**
Nbre de joueurs **1, et c'est déjà trop**

| TECHN | DESIGN | INTÉRÊT |
|---|---|---|
| 70 | 55 | 8 |

# Europa Universalis 2

**Stratégie pour tous joueurs - PC CD-Rom**

Pour ceux qui ne connaissent pas Europa Universalis, sachez que vous vous trouvez devant l'un des jeux de stratégie les plus fins qui aient été adaptés sur PC. Malheureusement, son aridité le prédestine aux hardcore colonists. Qu'apporte cette nouvelle version ? Le jeu couvre quatre-vingts années supplémentaires : dans le premier titre, on pouvait s'éclater de 1492 à 1792, désormais de 1419 à 1820. L'avantage le plus évident est que cette extension du temps donne accès à de nombreuses terra incognita (zones inexplorées et infranchissables). Ainsi, on peut désormais s'aventurer en Afrique jusqu'à Tombouctou, sur le continent australien, ou plus profondément à l'intérieur des Amériques. Attention : si le tutorial est l'un des points forts du jeu, il n'en reste pas moins que le nouveau venu va se heurter à des règles un poil compliquées par rapport à celles de son Warcraft II favori. On notera l'apparition d'une option concernant la résolution, qui peut monter jusqu'en 1280x1024. En conclusion, comme Europa Universalis n° 1 était un excellent jeu, il est logique qu'une nouvelle version soit dans la même veine. L'achat de ce deuxième volet intéressera donc l'amateur de stratégie, mais le possesseur de la version ne devrait pas trouver grand-chose de nouveau pour justifier cette nouvelle dépense.

**Bob Arctor**

**Europa Universalis 2**

Tourne sous **Windows 98, Direct 3D**
Jouable sur **PIII 500, 64 Mo Ram, carte 3D**
Éditeur **Ubi Soft**
Développeur **Paradox Entertainment Suède**
Texte et voix **en anglais**
Nbre de joueurs **4**

| TECHN | DESIGN | INTÉRÊT |
|---|---|---|
| 75 | 75 | 84 |

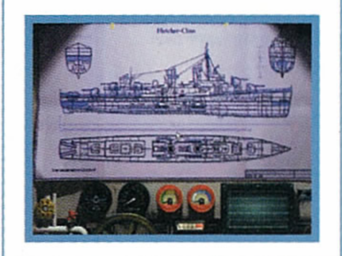


# Destroyer Command

**Simulation maritime pour tous joueurs - PC CD-Rom**

Tout d'abord, un petit message nous prévient, juste après l'installation, que ce jeu ne sera pas supporté sur les plates-formes Windows 2002, Windows NT et Windows XP. Mine de rien, le programme vient de réunir d'un seul coup deux conditions sur dix pour que je l'envoie pourrir en enfer. Certains développeurs moins inspirés que les autres doivent certainement avoir une armée de nécromanciens à leur service chargée de ressusciter les gameplays morts depuis dix mille ans. Ainsi, Silent Hunter 2 (au demeurant très sympa) et Destroyer Command vont pouvoir s'unir lors d'une relation contre-nature en réseau pour nous donner quelque chose du cru de l'antique Wolfpack, qui proposait la même chose mais en hot seat. Contrairement à Silent Hunter II, Destroyer Command n'offre pas un gameplay inoubliable : on perd toute la dimension « cache-cache » du premier sauf, justement, lorsqu'on affronte un sous-marin en réseau. Le destroyer est par ailleurs confronté à des ennemis particulièrement idiots qui s'éperonnent parfois de désespoir tellement leur I.A. foire coup sur coup. Pour couronner le tout, la version testée était particulièrement instable, même sous 98. C'est d'autant plus navrant qu'en attendant le prochain Harpoon, les bons jeux de combat naval 3D ou non manquent cruellement.

**Bob Arctor**



**Destroyer Command**

Tourne sous **Windows 98/Windows Xp**
Jouable sur **PIII 500, 64 Mo, carte 3D**
Éditeur **Ubi Soft**
Développeur **Ultimation Inc États-Unis**
Texte et voix **en anglais**
Nombre de joueurs **2**



| TECHN | DESIGN | INTÉRÊT |
|---|---|---|
| 60 | 72 | 45 |

CARTES









Verto




AGP

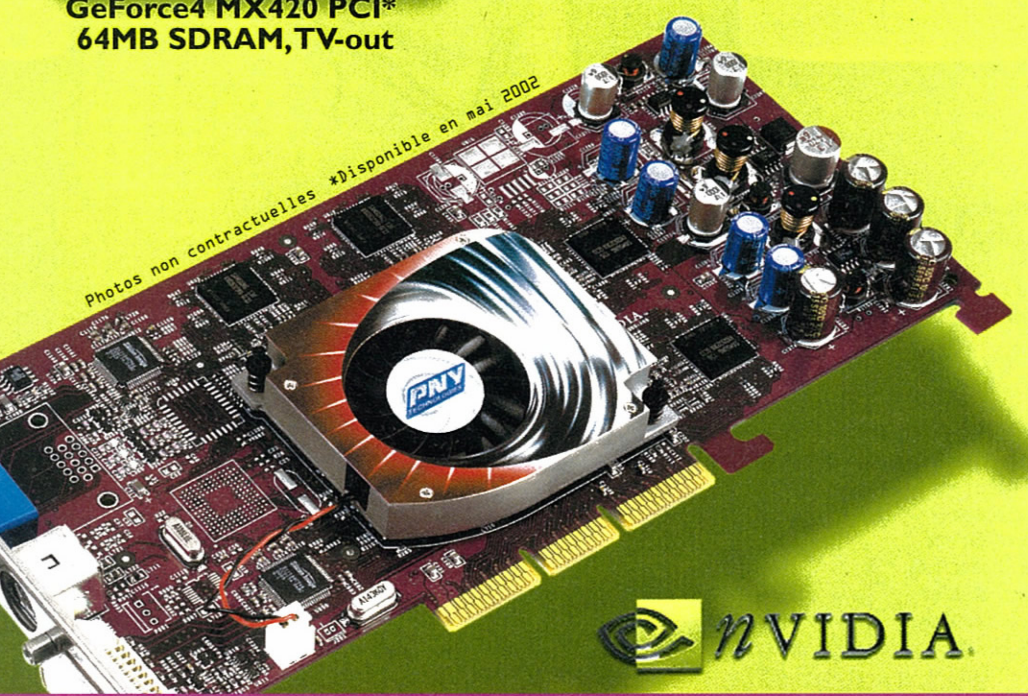



TNT2-M64
32MB SDRAM




GeForce4 MX420 PCI*
64MB SDRAM, TV-out

VERTO
THE
ADRENALINE
BOOSTER



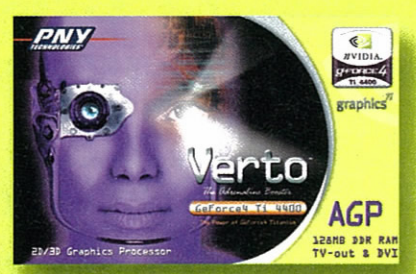

nVIDIA




GeForce4 MX420
64MB SDRAM, TV-out




GeForce4 MX440
64MB DDRAM, TV-out




GeForce4 Ti4400
128MB DDRAM, TV-out & DVI




GeForce4 Ti4600
128MB DDRAM, TV-out & DVI

ALIZARINE BORDEAUX












www.pny-europe.com

# Abit EN FAIT UN MAX

Pas facile de se démarquer de la concurrence sur le marché des cartes mère. Abit joue une fois de plus la carte de la différence avec sa gamme MAX, annoncée au CeBit de Hanovre. L'IT7 (chipset Intel i845E) et l'AT7 (VIA KT333 pour processeur AMD) vont embarquer pratiquement tout ce qu'il faut pour monter un PC complet. Contrôleur FireWire (3 connecteurs), chip RAID/UDMA HighPoint 374 (4 canaux IDE), 4 slots RAM DDR (3 sur l'IT7), au moins 4 ports USB 2.0, interface Ethernet 10/100, son 5.1 avec entrée et sortie optiques... Et ce n'est pas fini. Un système de LED indique tous les codes de boot, et des boutons d'alimentation et de reset sont directement présents sur la carte. Les bidouilleurs apprécieront ! En option, Abit proposera l'interface Media XP qui permet d'avoir un panneau frontal sur le PC, avec lecteur de cartes (Compact Flash, SD ou MemoryStick), deux ports USB et des prises audio (micro, casque et entrée/sortie optiques). On retrouvera le SoftMenu III dans le BIOS, évidemment. Pas de prix officiel pour le moment, mais à la louche, je pense que ces modèles tourneront autour des 380 euros et cela devrait être disponible mi-avril.

# Édito

**La vie est sans pitié. À quelques heures près, j'aurais pu vous pondre un test complet de la GeForce4 Ti4400 d'Abit. Arrivée un poil trop tard, ça sera juste une news, mais qui devrait vous permettre d'avoir déjà un bon aperçu de ses capacités. Et merci aux amateurs de vidéo ou TV sur PC de ne pas trop baver sur le test de la 8500DV, ça gondole le papier. Après ça fait vraiment pas propre. Beurk.**




# UN LIFTING pour le 3DMark2001

Comme vous pouvez le voir dans les tests, le 3DMark2001 est maintenant passé en version SE (Second Edition). À part la correction de quelques bugs mineurs, on note surtout l'arrivée d'une nouvelle scène 3D « Advanced Pixel Shader ». Cette scène est rendue différemment sur les cartes ATI (Pixel Shader 1.4) ou GF3/GF4 Ti (Pixel Shader 1.1). Visuellement, le résultat est quasi identique. Les cartes Nvidia nécessitent en fait deux passes pour offrir la même qualité que les cartes ATI. Ils sont gentils avec Nvidia, ils auraient pu mettre au point une scène infaisable sans les PS 1.4...



# POUR QUELQUES millimètres de trop

Pas de chance pour EPoX. Leur produit phare, la carte mère EP-8KHA+, ne suit pas à la lettre la norme AGP. Résultat : des condensateurs trop hauts sur certaines séries, qui interdisent bêtement d'utiliser une GeForce4 Ti4600. Les condensateurs de cette dernière viennent buter contre ceux de la carte mère, ce qui empêche de rentrer correctement la carte dans le slot. C'est ballot quand même... À part changer de carte mère, pas de solution en vue, sauf si vous êtes un as du fer à souder et que vous vous sentez capable de changer les gêneurs.

# GeForce 4 Ti 4400

J'ai testé juste avant le bouclage une GeForce4 Ti4400 Abit de pré-production. Les scores sont sans appel : si le prix n'est pas trop élevé, ce type de carte va faire un malheur. La configuration de test est la même que d'habitude, vous pouvez donc comparer avec les tableaux des pages qui suivent.
Le 3DMark2001 SE nous donne 9 759 points en 1024x768, 8 088 en 1280x1024 et 7 923 en 1024x768 avec antialiasing 2X.
On voit que les GF4 MX ne boxent pas dans la même catégorie. En 1024x768 et antialiasing 4xS, on arrive même à 4 859 points. Côté Quake3, le 1024x768 n'est même pas drôle : 216,2 images/seconde. Trop facile.
Le 1280x1024 avec antialiasing Quincunx continue de la faire rire : 118,1 images/s. Et les aficionados des hautes résolutions peuvent se frotter les mains : 128,4 images/s en 1600x1200. Ça sera certainement trop cher à la sortie, mais ces GF4 Ti sont définitivement imbattables pour le moment.



...JE SUIS AU RÉGIME!
HEM!..
WIWI!...RIGOLEZ PAS!!

# Un come-back pour Matrox ?

Ça fait des mois que je vous le dis à mots couverts : Matrox bouge encore. Grâce à un message posté sur le site Matrox Users, on en apprend un peu plus. Attention, on enclenche le mode Rumeurs, tout ceci est à prendre au conditionnel : sous le nom de code Parhelia se cache peut-être la GeForce4-Killer du constructeur canadien. Le processeur développé par Matrox serait cadencé à environ 300 MHz, mais utiliserait une nouvelle technologie pour la gestion de la mémoire qui lui permettrait d'offrir une bande passante impressionnante. Le T&L devrait être le plus puissant processeur disponible et bien sûr la gestion des pixel et vertex shaders est prévue. En 2D, Matrox élèverait encore la barre avec une qualité d'affichage supérieure et même une vitesse accrue (on verra bien). On parle également d'une gestion bi-écrans encore plus souple et efficace. La gamme basée sur ce nouveau GPU intègrerait des modèles avec 64 Mo ou 128 Mo de RAM et des fréquences variant selon le segment de marché visé. Un modèle Pro serait même prévu avec 256 Mo de RAM. Petit hic dans ce tableau idyllique, le prix. L'entrée de gamme serait aussi chère qu'une GF4 Ti. Reste à savoir si ça le vaut vraiment. À entendre mes différentes sources piailler d'impatience, je risquerais un oui. L'annonce officielle serait pour dans un mois et le Salon E3 pourrait être largement squatté par la bête sur les stands des différents exposants de jeux PC.
Il ne reste plus qu'à attendre gentiment pour voir si tout ça se confirme...

Le gros connecteur bizarre permet de brancher le boîtier externe.

# Hercules All-In-Wonder 8500DV

## LE BEURRE ET L'ARGENT DU BEURRE

**Pour la première fois depuis bien longtemps, les amateurs de vidéo et de jeux sur PC ont à leur disposition un produit qui n'oblige pas à faire des choix cornéliens. La 3D Prophet AIW 8500DV permet de tout faire sans devoir sacrifier un aspect de l'utilisation de votre machine. Reste à savoir si elle fait tout si bien que ça...**






Le tuner numérique a rétréci au lavage mais chauffe bien plus que son ancêtre analogique.

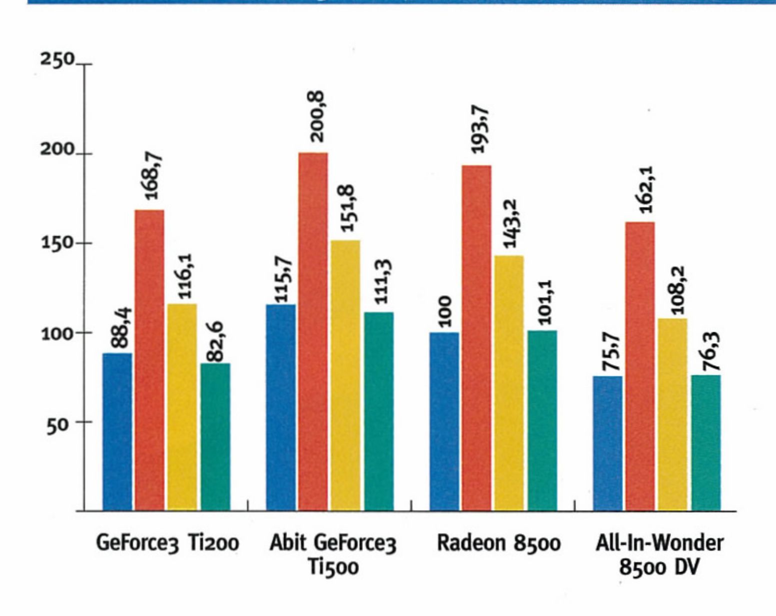
Dans le domaine des cartes vidéo multifonctions, ATI explique la vie au reste de l'industrie depuis des années avec la série des All-In-Wonder. Hercules récupère la distribution de cette gamme chez nous, mais le cœur reste inchangé. C'est toujours au Canada que la conception se fait. Basée sur le GPU Radeon 8500 et équipée de 64 Mo de RAM DDR, la nouvelle AIW a l'odeur, le look et le prix de la carte ultime. C'est le moment de voir si elle tient ses promesses.



### Une tête bien pleine

À 550 euros le bébé, on n'achète pas ce produit parce qu'éventuellement on ferait bien quelques montages des vidéos du week-end avec les cousins deux fois par an. Si vous dépensez autant, c'est pour disposer du combo ultime du moment : TV, magnétoscope numérique, acquisition vidéo et bien sûr performances 3D à la hauteur. Ces dernières sont, du reste, réellement satisfaisantes puisqu'on obtient quelque chose de comparable à une GeForce3 Ti200. Vu les spécifications du Radeon 8500 utilisé et de sa RAM, je craignais le pire (230 MHz et 380 MHz DDR pour la RAM, contre respectivement 275 MHz et 550 MHz DDR sur une carte 8500 normale). Finalement, on a une carte capable de contenter les joueurs exigeants et qui supporte les derniers effets 3D ou l'antialiasing.

La partie TV est nouvelle. Le tuner numérique nécessite visiblement encore quelques modifications pour récupérer facilement les chaînes (hertziennes ou câble) et afficher le tout parfaitement. Il gère 125 chaînes maxi, la réception NICAM Stéréo et permet de buller devant MTV pendant qu'on enregistre une autre chaîne. Avantage pour ATI, il ne prend pas de place et il se règle par drivers. Oui je sais, c'est d'ATI dont on parle. Le mot « driver » fait peur. Mais on peut rêver, non ? Du reste, la qualité actuelle est déjà très satisfaisante mais reste inférieure au tuner analogique habituel. La 8500DV, comme sa grande sœur, gère les fonctions de TV-On-Demand. En bref, on a dans son PC un magnétoscope numérique. Le time-shifting permet de mettre son film sur pause pour aller manger par exemple. Il est alors possible de reprendre la séance plus tard. On regarde en fait un fichier temporaire pendant que le PC continue d'enregistrer la suite. Toujours aussi pratique pour zapper les pubs. Les drogués d'images pourront même incruster en transparence l'image TV sur leur bureau Windows. Côté enregistrement, on a droit à tous les codecs existants (s'ils sont installés sur votre PC) et tout est paramétrable. Les pros apprécieront.







Le nouveau design des softs ATI.
L'ancien look est toujours disponible pour les allergiques.




**MURPHY'S ATTACK**

**Si dans ces deux pages tout a l'air rose ou presque, je tiens à préciser que j'ai lutté pour obtenir ce que je désirais de cette carte. Côté 3D, c'est du Radeon 8500 donc pas de surprise, il reste des bugs. Par exemple, impossible de boucler le test du 3D Mark2001SE sur la 8500 en FSAA. Aucune raison logique à ça, surtout que la 8500DV le passe. Sur une autre machine, malheureusement pas comparable, aucun problème. C'est aussi ça la magie des drivers ATI. Jamais de routine, un fun toujours renouvelé (ahem). L'acquisition vidéo a été pire. Pour une raison que seul l'agent Scully peut élucider, elle est restée inutilisable sur la machine de test, avec genre 80 % de frames perdues. Tout est rentré dans l'ordre sur un second PC (même chipset, mais carte mère et carte son différentes). Les disques durs étant les mêmes, je suis resté perplexe et je prédis quelques moments amusants aux supports techniques d'ATI et d'Hercules.**




**Vite, deux yeux de plus !** Avec les fonctions bi-écrans des Radeon 8500, cette nouvelle AIW permet d'afficher le tuner ou la lecture d'un DVD sur une TV, pendant que le moniteur affiche votre bureau parfaitement normalement. OK, le processeur bosse plus, mais rien de dramatique. De plus, les fréquences de rafraîchissement moniteur et TV sont enfin séparées. De quoi bosser tranquille même si la TV tourne à côté (en 800x600 max). Le gestionnaire multi-écrans HydraVision est toujours de la partie. On retrouve les fonctions de bureaux virtuels ou de gestion de placement des fenêtres en mode bi-écrans.

Cerise sur le gâteau, la télécommande par ondes radio. Un petit récepteur USB offre une portée de 30 m à ce périphérique qui va permettre de piloter votre PC depuis votre canapé. On peut même contrôler le curseur de la souris avec la croix de direction. Manque de bol, seules les applications ATI sont prises en compte sur le reste des boutons.

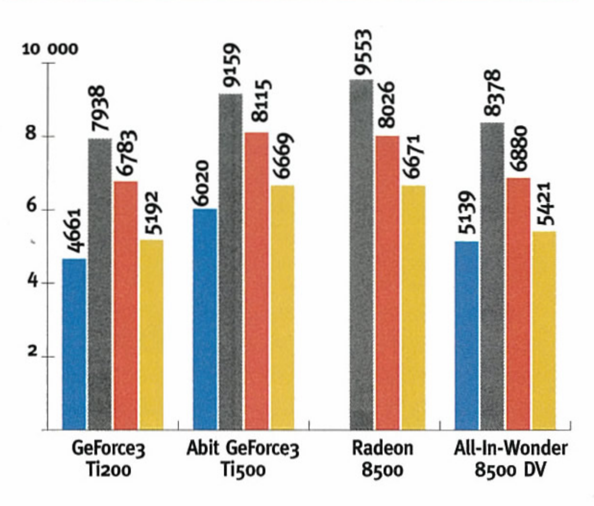
L'acquisition vidéo passe par un boîtier externe, qui regroupe des entrées/sorties S-Vidéo, Composite et audio. En prime, on trouve du FireWire pour la connexion de périphériques DV, genre caméscope. Montage vidéo analogique et numérique sont donc accessibles.

Je pousserais juste un coup de gueule sur l'ergonomie du Multimedia Center d'ATI, toujours aussi déplorable. Décidément, le soft n'est pas la spécialité du constructeur. C'est laid, mal conçu et certains oublis laissent perplexe (pas de gestion des SVCD, pas de choix de lecteur CD dans l'application de lecture VCD, etc.)

Livrée avec VideoStudio 5 de Ulead, cette AIW 8500DV remplace avantageusement sa grande sœur testée dans le numéro 124. L'équilibre entre les performances 3D et les capacités multimédia est ce qui se fait de mieux actuellement. Les joueurs téléphages et bidouilleurs d'images savent où investir leurs brouzoufs. Si votre banquier est déjà très menaçant, sachez qu'il existe aussi la Radeon All-In-Wonder 7500, avec tuner analogique, sans prises DV et basée sur un Radeon RV200 moins puissant (c'est un Radeon classique en 0,15 micron en fait). Celle-là coûte environ 300 euros TTC et garde de précieux avantages, comme un support multi-écrans très complet.

**CONFIGURATION DE TEST**
AMD AthlonXP 2000+
Carte mère Abit KR7A-Raid
512 Mo de RAM DDR PC2100
Disque dur IBM 7200 trs/min 60 Go UDMA100
Windows XP Pro
DirectX 8.1
Drivers Nvidia 27.51
Drivers ATI 6.13.10.6025
Quake 3 Arena 1.17
Drivers VIA 4.37v









# + le jeu

**11 n$^{os}$ (avec 2 CD-Rom PC et 1 Booklet soluces) /an 64,90 € (1)**

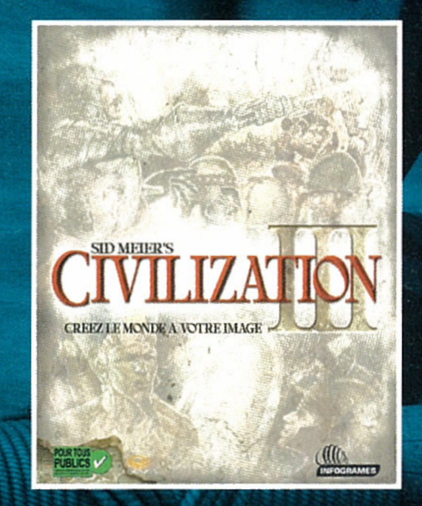
**+ le jeu CIVILIZATION III 54,99 € (2)**

## POUR VOUS 87 € (3)

au lieu de ~~119,89 €~~

**32,89 € D'ÉCONOMIE**




75 TECHN | 85 DESIGN | 90 INTÉRÊT — joystick n°136 Avril 2002

*Configuration minimum recommandée par Joystick*
PII 500, 64 Mo RAM





## B U L L E T I N D ' A B O N N E M E N T

Bulletin à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
**JOYSTICK**
**BP 50002**
**59718 LILLE**
**CEDEX 9**

**OUI** je m'abonne à Joystick pour 1 an (11 n$^{os}$) et je recevrai en plus le jeu Civilization III pour **87 €** seulement au lieu de ~~119,89 €~~, soit **32,89 €** d'économie.

☐ Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick**, par :

☐ Chèque bancaire ou postal

☐ Carte bancaire

n° : ____ ____ ____ ____

Date d'expiration : __ __

Nom : ..........

Prénom : ..........

Adresse : ..........

.......... Code postal : _____

Ville : ..........

Date de naissance : __ __ 19 __

e-mail :

Signature obligatoire :

KPJ36

(1) Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux, TVA à 2,1 % incluse. (2) Prix de vente public généralement constaté, TVA à 19,6 % incluse.
(3) Vous pouvez acquérir séparément les 11 n$^{os}$ de Joystick au prix unitaire de 5,9€ et le jeu CIVILIZATION III au prix unitaire de 54,99 € (+ 2€ de frais d'emballage et de port).
Offre valable pour les nouveaux abonnés jusqu'au 30 juin 2002, en France métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles.
Délai de livraison de la prime : 4 à 6 semaines après la réception du premier numéro de votre abonnement.

# NVIDIA GeForce4 MX440/MX460

## L'ARNAQUE MADE IN NVIDIA

**Je pourrais résumer ces deux pages en 4 lettres : BLAM ! Mais je suis un gars civilisé. Alors, je vais expliquer calmement le problème. En posant le flingue sur la table, bien en évidence. Il ne sert qu'en cas d'urgence. Remarquez, on n'en est pas très loin... Il est temps de vous décrire à quel point les GeForce4 MX sont loin d'être des GeForce4, à part pour les gars du marketing du constructeur américain.**




La Siluro GF4 MX440 d'Abit dispose aussi d'une sortie TV.

**MSI MET LE PAQUET**

**Pour se différencier de la concurrence, MSI a préparé des bundles intéressants pour ses GF4 MX. On trouve ainsi dans chaque boîte un CD blindé de démos de jeux (7 pour être exact) et des titres complets (Aquanox, Sacrifice, No Ones Lives Forever) ainsi que des utilitaires (lecteur DVD, calibration des couleurs, etc.). La G4MX460 dispose en plus d'entrée/sortie S-Vidéo (et une sortie TV composite). MSI livre du coup WinProducer et WinCoder pour faire mumuse avec vos vidéos du week-end.**

La G4MX460.

Si vous n'avez pas compris ma méfiance à l'encontre de la gamme des GeForce4 MX le mois dernier, c'est que vous n'avez pas lu mon article sur l'excellente (et très chère) GeForce4 Ti4600. Maintenant que j'ai testé les bestioles en question, ça se confirme. Il y a baleine sous gravillons, je vous le dis.



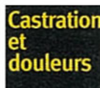
### Rappel des faits

Le processeur GeForce4 MX, appelé NV17 en interne chez Nvidia, est très, très loin du NV25, GPU (Graphical Processing Unit) plus connu commercialement sous le nom GeForce4 Ti. On se retrouve donc devant une famille de puces basée en fait sur deux cœurs très différents. Si commercialement, on comprend la volonté de couvrir à la fois le marché de masse avec des produits abordables et le segment des hardcore gamers avec un produit cher mais très puissant, la façon de le faire est plus que limite. J'ai des frissons en pensant à tous ces consommateurs qui vont rentrer avec une GF4 MX sous le bras pensant avoir fait l'affaire du siècle...

Avant de lancer le moindre venin, un petit rappel de la gamme des GF4 disponibles ou presque :

**GeForce4 Ti4600 :** GPU à 300 MHz, 128 Mo de RAM DDR à 325 (650) MHz.
**GeForce4 Ti4400 :** GPU à 275 MHz, 128 Mo de RAM DDR à 275 (550) MHz.
**GeForce4 MX460 :** GPU à 300 MHz, 64 Mo de RAM DDR à 275 (550) MHz.
**GeForce4 MX440 :** GPU à 270 MHz, 64 Mo de RAM DDR à 200 (400) MHz

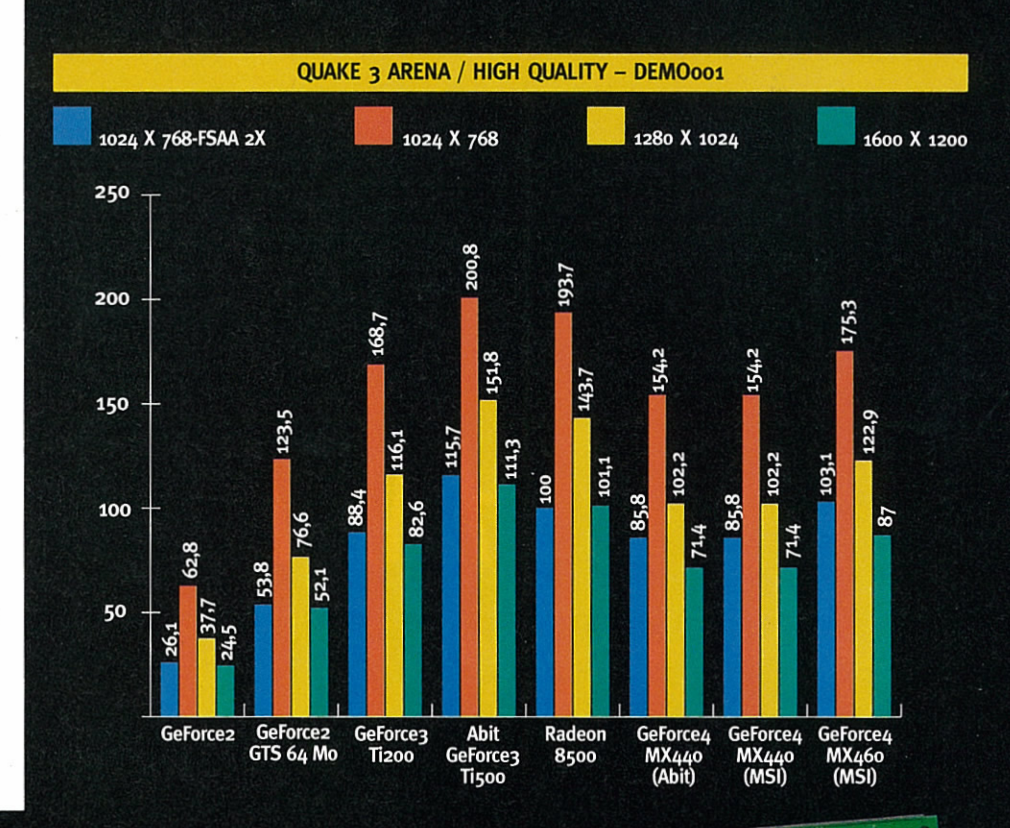
Je ne parle même pas de la GF4 MX420 (trop lente pour qu'on ose même la regarder) et de la GF4 Ti4200 qui n'est toujours pas annoncée officiellement. Vous savez déjà que la Ti4600 est le top du moment et que la Ti4400 (voir News) tient son rang sans rougir. Reste à voir comment se comportent les MX. Un rapide coup d'œil aux benchs éclaircit la situation : c'est pas mal du tout ça, madame. La MX460 se paye même le luxe de taquiner la GF3 Ti200. Mais les scores ne disent pas tout. Hou là non, ça se saurait...



### Castration et douleurs

Gros problème, les GF4 MX ne gèrent pas du tout les pixel et vertex shaders. Car le NV17 est en fait un mixe de GeForce2 MX (si !), de GeForce4 Ti (pas assez dosé, dommage) et de quelques ingrédients spécifiques. Le résultat final offre seulement deux pixel-pipelines (quatre sur les Ti et GF3) et ne gère pas certains effets pourtant pas tout jeunes comme l'environment map bump mapping. Bref, c'est une puce pour DirectX 7. Au passage, Nvidia prétend offrir un support partiel des vertex shaders, en software... Un comble pour une boîte qui prône l'intégration hardware d'un maximum de fonctions depuis plusieurs années.
Évidemment, l'avantage de tous ces manques, c'est que les cartes basées sur ces puces sont très abordables.

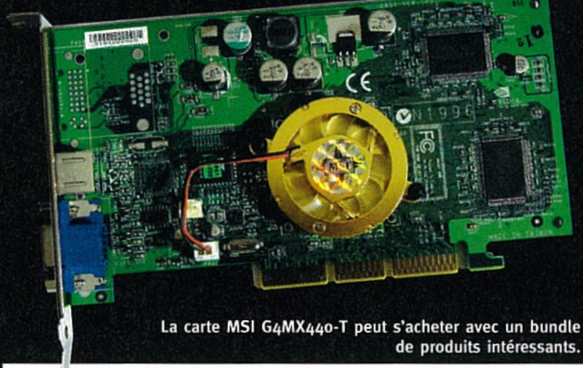
Par exemple, les Abit Siluro GF4 MX (MX440) et MSI G4MX440-T que j'ai testées coûtent moins de 160 euros. La MSI G4MX460-VT, également testée dans ces pages, coûte dans les 250 euros. Forcément, à ce prix-là, on ne peut pas tout avoir. Là, vous vous dites que j'abuse, parce que vu les graphiques, le rapport qualité/prix est tout de même dément. Oui, mais non. Je m'explique : pendant les benchs du 3D Mark2001SE et les nombreux jeux que j'ai testés, on s'aperçoit que le comportement de ces produits est « bizarre ». Surtout sur les MX440. Avec des moteurs 3D gourmands comme celui d'Aquanox, c'est flagrant. Déjà, il faudra se passer des effets pixel shaders. Et pendant le jeu, les saccades sont omniprésentes dès que c'est un peu chargé. Pour être tranquille et pouvoir monter les détails de l'affichage, il faut se contenter du 800x600. Tout ça sur un Athlon XP 2000+. Ça fait plaisir... Un rapide bench avec Aquamark fait vite comprendre que les performances sous DX8 sont décevantes. Un affichage musclé, en 1024x768 32 bits et 40 Mo de textures et antialiasing 2X donne 18 images par seconde. Woah. Avec une pointe de lenteur à 7,5. Délire. Et ça serait donc une GeForce4, ça ? Ben voyons... Le même test sur une GF3 Ti500 donne 44 images par seconde avec les effets pixel shaders activés. Vous voyez où je veux en venir... Nvidia offre aussi le support du mode

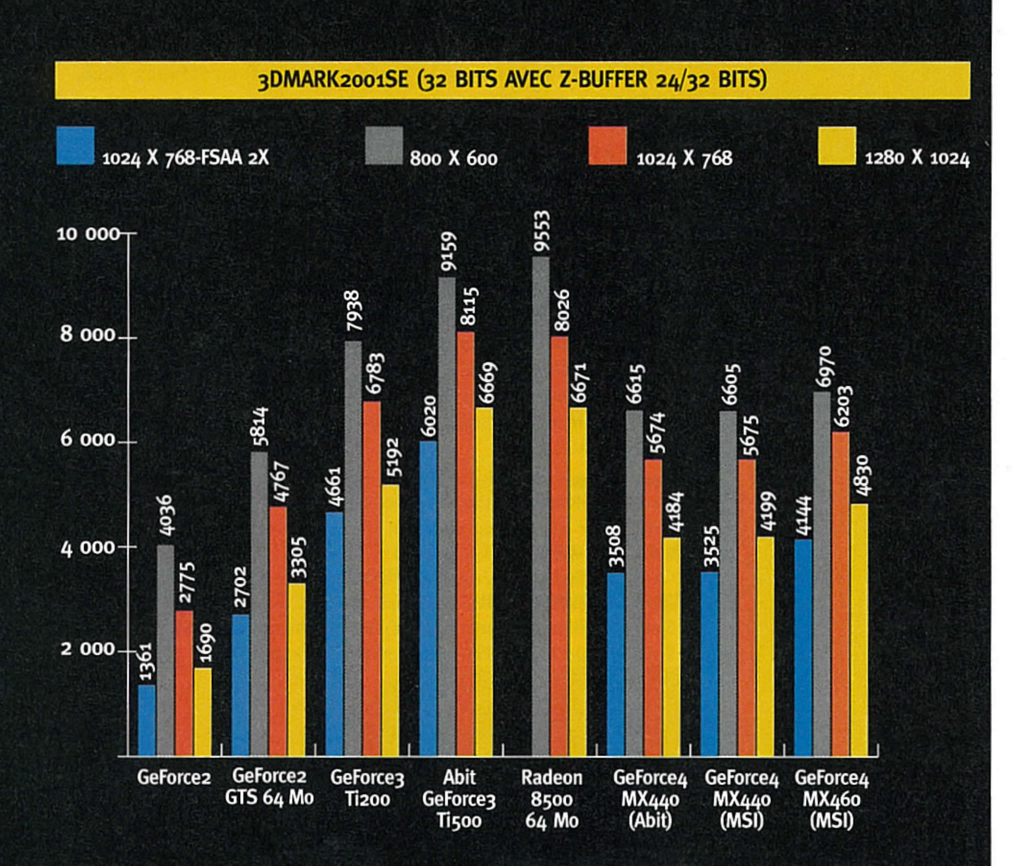






**CONFIGURATION DE TEST**
AMD AthlonXP 2000+
Carte mère Abit KR7A-Raid
512 Mo de RAM DDR PC2100
Disque dur IBM 7200 trs/min 60 Go UDMA100
Windows XP Pro
DirectX 8.1
Drivers Nvidia 27.51
Drivers ATI 6.13.10.6025
Quake 3 Arena 1.17
Drivers VIA 4.37v


La carte MSI G4MX440-T peut s'acheter avec un bundle de produits intéressants.




d'antialiasing 4xS en Direct3D, puisque ce sont des GeForce4. 1864 points au 3DMark2001SE en 1024x768, c'est inexploitable. Ou alors en 640x480.
En prime, les GeForce4 MX semblent plus que capricieuses côté voltage AGP. Elles ne fonctionnent tout simplement pas avec de nombreuses cartes mère.
La MSI KT266 Pro2 n'en veut pas (MSI a corrigé le tir sur les nouveaux exemplaires et la KT3), tout comme de nombreux modèles chez Gigabyte, Soltek ou Asus. A priori, l'Abit KR7A est une des rares à booter sans problèmes avec les GF4MX (ouf, c'est ce que j'ai dans ma config de test).

**Alors on fait quoi ?** Si votre budget est ultra-limité à 160 euros, une MX440 c'est réellement ce que vous pouvez vous offrir de mieux pour le moment. Mais si vous pouvez monter jusqu'à 230 euros, visez la GeForce3 Ti200. Les performances sont identiques à une MX460, mais vous aurez un support DX8 complet et donc l'assurance que les jeux actuels et futurs tourneront avec tous les effets graphiques. Vous êtes prévenu, les GF4 MX ne sont pas des cartes d'avenir pour les joueurs un poil exigeants. Juste une solution bon marché qui permettra de fournir des PC à bas prix pendant les mois qui viennent.Pour être parfaitement honnête, Nvidia aurait décidé de ne pas appeler ses cartes « GeForce4 », je n'aurais pas été si dur avec elles dans ce test. Mais du coup, il me paraît réellement important de vous prévenir, histoire de ne pas recevoir 2 tonnes de mails de joueurs déçus.

# top HARD

Malgré la volée de bois vert que j'inflige à Nvidia dans le test, il faut admettre que les GeForce4 MX feront la joie des joueurs fauchés. Si on sait à quoi s'attendre lorsqu'on en achète une, tout va bien. Côté processeur, l'Athlon 1800 XP reste le best of absolu du moment côté rapport puissance/prix. Bonne nouvelle pour les fans de Big Blue, les disques durs de la gamme 120 GXP semblent tenir toutes leurs promesses. Ils sont rapides et très silencieux. Reste à espérer qu'ils ne crament pas comme leurs cousins...

Doc Caféine

## La carte mère

La gamme KR7A d'Abit continue de voir son prix baisser ce mois-ci. Vu que je n'ai vraiment aucun souci avec dans ma config de test, que je torture pourtant à coups de pingouins avariés, elle rafle toutes les places. La KT266 Pro2 prend des vacances suite aux pépins avec les GF4 MX (les torts sont partagés pourtant, mais comme ça marche sur la Abit...)

Config 1 : Abit KR7A (VIA KT266A/socket A), environ 150 euros TTC

Config 2 : Abit KR7A (VIA KT266A/socket A), environ 150 euros TTC

Config 3 : Abit KR7A-Raid (VIA KT266A/socket A), environ 185 euros TTC




## Le processeur

AMD reste leader côté petits prix, pas de surprises à ce niveau. Impossible de résister aux tentations de l'upgrade si l'idée vous trottait déjà dans la tête. L'Athlon XP 1800+ a un prix toujours spectaculairement bas et reste sans problèmes le meilleur rapport puissance/prix du moment. Pour les plus fauchés, notez qu'un Duron 900 ne coûte qu'environ 60 euros !

Config 1 : AMD Duron 1,3 GHz, environ 140 euros TTC

Config 2 : AMD Athlon XP 1700+ (1,47 GHz), environ 170 euros TTC

Config 3 : AMD Athlon XP 1800+ (1,53 GHz), environ 190 euros TTC

## La RAM

Les prix de la RAM DDR sont plutôt stables ces derniers temps, espérons que ça continue. Préférez toujours de la mémoire de marque avec des spécifications clairement indiquées. Il vaut parfois mieux dépenser un peu plus pour ne pas voir son PC planter bêtement, voire ne pas démarrer du tout. Certaines cartes mère sont très sensibles à la qualité de RAM utilisée. Notez du reste que maintenant, c'est DDR only pour les 3 configs.

Config 1, 2 et 3 : 256 Mo de DDR-SDRAM PC2100, environ 90 euros TTC

## La carte vidéo

Le mois dernier, j'étais un peu présomptueux en vous conseillant de la GeForce4 Ti. Cette fois, elles devraient réellement arriver en magasin. Les joueurs aux poches vides peuvent regarder du côté des GF4 MX440 (160 euros en gros) mais vous savez ce que j'en pense, maintenant... Vu les prix des GF4 Ti disponibles pour le moment, on va les garder juste pour la config 3, celle des nantis.

Config 1 : ATI Radeon 8500 LE (environ 290 euros) ou GeForce3 Ti200, environ 240 euros TTC

Config 2 : ATI Radeon 8500 LE (environ 290 euros) ou GeForce3 Ti200, environ 240 euros TTC

Config 3 : GeForce4 Ti4400 128 Mo, environ 470 euros TTC

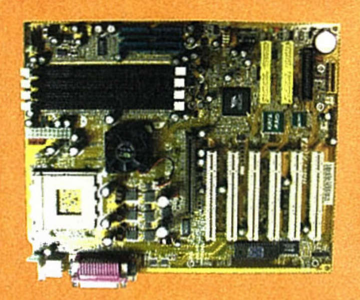
## La carte son

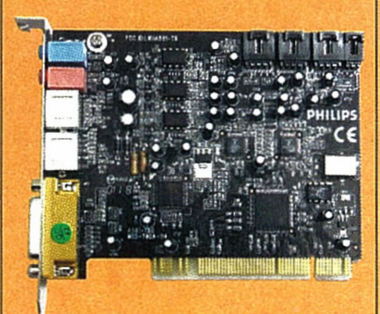
Les cartes Philips sont toujours à mon sens les meilleures d'un point de vue qualité sonore. L'Acoustic Edge est assez chère en version boîte (autour de 120 euros maintenant) mais reste ma préférée. Cela étant dit, le Top Hard cartes son reste axé sur des produits plus facilement disponibles, avec par exemple l'Audigy Player dont le rapport qualité/prix est déjà très intéressant. À noter également, le prix ultra-intéressant de la Live Player 5.1 !

Config 1 : Hercules Fortissimo II (environ 55 euros) ou SoundBlaster Live! Player 5.1, environ 45 euros TTC

Config 2 : SoundBlaster Audigy Player, environ 90 euros TTC

Config 3 : Hercules Game Theater XP, environ 166 euros TTC
SoundBlaster Audigy Platinum, environ 260 euros TTC







## Le lecteur de DVD/CD-Rom

Élément indispensable du PC, le lecteur de CD ou de DVD ne revient pas très cher. Le choix d'un lecteur de DVD permet d'être certain de lire tous les formats disponibles actuellement. Sans parler des hors-séries Joystick DVD. Ouais, je fais de la pub si je veux.

Config 1 : **Lecteur de CD-Rom IDE (entre 45X et 52X), environ 45 euros TTC**

Config 2 : **Lecteur de CD-Rom IDE (entre 45X et 52X), environ 45 euros TTC**

Config 3 : **Lecteur de DVD IDE (16X/40X), environ 90 euros TTC**

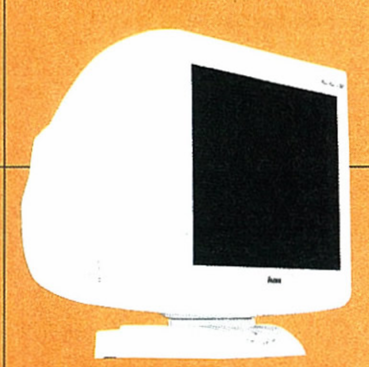
## Le disque dur

Autre élément très important d'un PC de bonne qualité, les disques durs sont maintenant généralement tous de bonne facture. Cela dit, IBM devrait faire à nouveau la différence avec sa gamme 120GXP et ses plateaux de 40 Go. Je place donc ces nouveaux monstres dans le Top Hard. Comme je viens de recevoir les premiers exemplaires, je ne peux que prier que la fiabilité soit de nouveau au rendez-vous.

Config 1 : **IBM 120GXP 40 Go (UDMA 100 à 7 200 trs/min), environ 125 euros TTC**

Config 2 : **IBM 120GXP 40 Go (UDMA 100 à 7 200 trs/min), environ 125 euros TTC**

Config 3 : **IBM 120GXP 80 Go (UDMA 100 à 7 200 trs/min), environ 215 euros TTC**



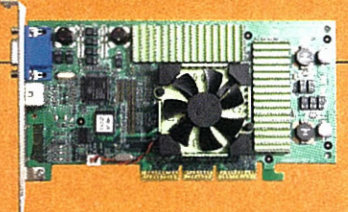
## Le modem

Tout le monde n'a pas la chance d'habiter dans un coin où le câble est disponible. En attendant que cette technologie et l'ADSL augmentent la bande passante de tous les joueurs de l'Hexagone, faites attention à bien prendre un modem évolutif qui dispose d'une mémoire flash et qui utilise la technologie V90 ou V92. Dans le doute, appelez votre fournisseur d'accès pour qu'il vous recommande la marque qui fonctionnera bien avec ses équipements.

Config 1 : **Modem interne 56K, environ 35 euros TTC**

Config 2 : **Modem interne 56K, environ 35 euros TTC**

Config 3 : **Modem externe 56K, environ 70 euros TTC**

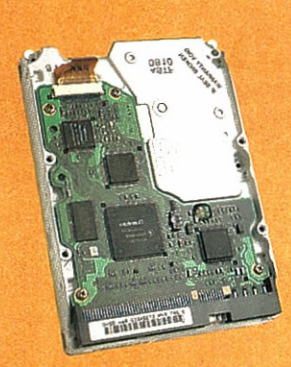


## La carte réseau

Avec l'arrivée d'un deuxième PC dans la maison, nombreux sont ceux qui en profitent pour monter un réseau local. Histoire d'être amusant, ce dernier doit également être capable de supporter les PC des amis pour les LAN Party du week-end. Un réseau avec un Hub et des cartes Ethernet de marque pour éviter les problèmes est, dans ce cas, le meilleur choix.

**- Hub 8 ports RJ-45 10/100 Mo NetGear DS108FR, environ 122 euros TTC**

**- Carte réseau Ethernet D-Link ou Realtek 10/100, environ 30 euros TTC**



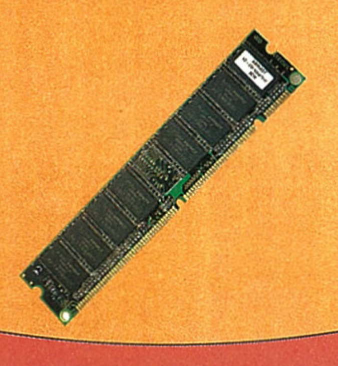
## Le moniteur

C'est la seule pièce d'un PC qui ne se démode pas en trois mois ! Du coup il ne faut pas hésiter à investir un peu dans cet élément-clé du PC. Actuellement la plupart des joueurs qui peuvent se le permettre renouvellent leur matériel avec des écrans 19 pouces pour profiter des performances des nouvelles cartes graphiques qui gèrent facilement les hautes résolutions.

Config 1 : **17 pouces Iiyama HM703UT (Vision Master 413), environ 350 euros TTC**

Config 2 : **19 pouces Iiyama MF901U (Vision Master 452), environ 490 euros TTC ou Mitsubishi Diamond Pro 920, environ 580 euros TTC**

Config 3 : **22 pouces Iiyama HA202DT (Vision Master 512), environ 850 euros TTC**







# MeRIdien, des précisions



Ah meridian 59, que de souvenirs. Je me souviens justement du pied que je prenais à jouer à Ultima Online alors que quelques personnes de mon entourage s'acharnaient à perdre deux, voire même trois heures de leur vie sur ce jeu au moteur et aux graphismes d'un autre âge. Near Death Studio, le développeur, annonce le grand retour de son petit chéri (mort en 2000 pour fêter dignement le nouvel an) baptisé Meridian 59 : Resurrection. Pour mémoire, NDS a été fondé par les auteurs du jeu qui ont racheté le titre à 3DO studio. Cette fois-ci, c'est reparti puisque le jeu devrait réouvrir les mirettes aux alentours du mois prochain. **http://meridian59.neardeathstudios.com/**

## ShaDowBanE

Une présentation de Shadowbane devrait être faite à Paris mi-avril (le 13 ou le 20) dans la salle XSArena www.xsarena.com. Organisée par Shadowbane Europe www.shadowbane-eu.com, la guilde AN www.alliancenaerth.com et Swing!, l'éditeur européen du jeu. Shadowbane sera présenté sur un des PC de la salle, une tournante des fans sera proposée pour leur permettre de tester quelques instants le jeu.
Des formulaires d'inscription sont disponibles ici : www.alliancenaerth.com/formirlfr.php et ici : http://shadowbane.swing-games.de/french/main.html

# NeT NEwS

VOUS ÊTES NOMBREUX À NOUS DEMANDER PLUS D'INFOS SUR MEDAL OF HONOR EN RÉSEAU. C'EST CHOSE FAITE. UN PETIT DOSSIER AUSSI SUR SHADOWBANE QUI APPROCHE À GRANDS PAS. LE POINT SUR LE PREMIER MOIS DE DARK AGE OF CAMELOT ET L'AVANCÉE DU DÉVELOPPEMENT DE NEOCRON. ENFIN, À LA SUITE DE CETTE RUBRIQUE RÉSEAU, DÉCIDÉMENT BIEN FOURNIE CE MOIS-CI, JETEZ UN ŒIL SUR LA BÊTA-VERSION DE WARCRAFT III. ET HOP !

iansolo@joystick.fr

## AnaRCHY, DE BrucE Lee



Au menu du prochain patch d'Anarchy Online, que des trucs assez ultimes. Les neutres pourront désormais avoir des titres de PvP affichés au-dessus de leur crâne, les PK gagneront tous les objets que l'opposant a gagnés depuis la dernière sauvegarde et recevront un trophée si le perso perd plus de 10 % de l'expérience requise pour gagner un niveau. On sera désormais averti sur le temps que mettront les coups spéciaux à se recharger.
Un nouveau « donjon » a été ajouté : le smuggler's den. L'arène de tir a été refaite ainsi que deux autres endroits de la ville. La profession modifiée du mois est le Martial Artist qui voit ses coups améliorés tout comme son damage-range, ce qui lui permettra de faire une moyenne de dégâts bien plus importante. Ses critiques, déjà ahurissantes, ont aussi été revues à la hausse. Sur le site Web officiel, on trouve désormais la plupart des événements de la semaine, réels ou fictifs, des résumés des communiqués des chefs des deux factions et toujours ces excellents petits films d'animation sur la page du www.anarchy-online.com/content/story/episodes/ qui sortent chaque mois et permettent de mieux comprendre l'intrigue.

## télex

Un site spécialisé sur Star Wars Galaxies tout en français: www.swg-fr.com

# UBi SE MeT AUX TOURnOis



Des tournois encore mais cette fois-ci au pays des SWAT et des Rainbow Six. C'est donc au tour d'Ubi Soft de s'y coller puisqu'ils ont acquis Red Storm, auteur de R6 et de Rogue Spear. C'est sur Ghost Recon, le petit dernier, que le Tom Clancy's Ghost Recon 2002 va se dérouler. Le but est aussi de promouvoir l'extension de Ghost, le Desert Siege expansion pack. Comme prix, on aura des cartes 3D, des sticks, des cartes son et des exemplaires de l'extension. Zut, que des daubes inutiles et pas un seul vrai flingue.

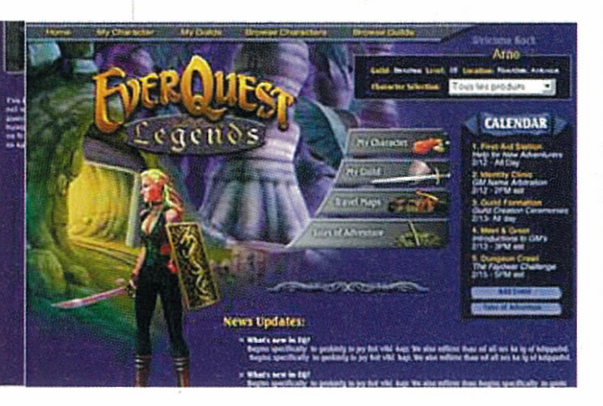


# RetOur D'1 GRAND AnciEn

Warbirds III vient de réapparaître sur le réseau des réseaux. Pour mémoire, AirWarrior et Warbirds, c'était presque les premiers jeux massivement online au temps béni et lointain où acheter un Macintosh pour jouer ne relevait pas de la maladie mentale. Bien sûr, ce sont des simulateurs d'avions de la Seconde Guerre mondiale, mais Warbirds III propose aussi de nombreux véhicules non volants dont des bateaux. Le nouveau moteur graphique permettra de voir les paysages dans une bulle de 35 miles autour du joueur, on y trouvera une soixantaine de zingues, mais aussi des camions. Si ce genre de truc peut encore passionner les foules, on le trouvera fin 2002 sur les rayons.

# En Quête D'argEnT

Ce mois-ci, on a eu droit à une mémorable interview de John Smedley (vice-président senior de Sony Online) sur www.gamespot.com à propos de Everquest Legends, ce nouveau service qui suscite décidément bien des questions. Pour mémoire, ce club permet aux gens qui raqueront beaucoup d'avoir des objets magiques en exclusivité (et à leur nom), de se balader sur des serveurs bien à eux pour vivre des aventures uniques avant tout le monde.
Sur le « pourquoi » de la chose, il répond que le nombre des abonnés était assez important pour le faire. On apprend aussi que les 8 000 premières places de ce service « premium » ont été remplies et que le serveur est d'ores et déjà plein. En réalité, son contenu ne sera pas tout à fait exclusif puisque Sony Online compte le refiler par la suite aux serveurs destinés au bas peuple.
Pour répondre aux vulgaires accusations d'élitisme, John Smedley affirme que non, que c'est pas vraiment ça, que c'est plutôt destiné à une « audience qui cherche à vivre une expérience spéciale ». Ah oui ? Élitiste, quoi. Quant aux événements prévus, le premier est baptisé « Marauder's mire » et fera vivre aux heureux élus une invasion de boucaniers morts-vivants. On ne sait toujours pas si les joueurs pourront transférer leurs personnages d'un serveur « legend » à un autre, mais les objets magiques seront flaggés « no drop » pour éviter les reventes à la sauvage.



CE N'ÉTAIT PAS GAGNÉ D'AVANCE VU LA QUALITÉ DU JEU EN SOLO, ET POURTANT, LA PARTIE MULTIJOUEUR DE MEDAL OF HONOR SE MONTRE TOUT À FAIT À LA HAUTEUR DE SA CAMPAGNE. PAS D'INNOVATION DÉLIRANTE EN MATIÈRE DE GAMEPLAY, ÇA RESTE SIMPLE ET EFFICACE, MAIS LES CARTES DÉDIÉES AU JEU EN RÉSEAU VALENT À ELLES SEULES LE DÉTOUR.

Dans vos e-mails ce mois-ci, deux questions reviennent fréquemment : « L'augmentation des tarifs douaniers américains sur l'acier d'importation risque-t-elle de provoquer des déséquilibres macro-économiques en Europe ? » et « Que vaut la partie multijoueur de Medal of Honor ? ». À la première question, nous répondrons le mois prochain dans un grand dossier de quatorze pages que vous prépare Fishbone (vous aviez déjà été nombreux à plébisciter son dernier article « La hausse des taux directeurs de la Bundesbank : mythe ou réalité ? »). La seconde question en revanche, nous allons pouvoir la traiter maintenant, je viens de me taper quelques nuits de combats non-stop sur le front de l'Ouest, je suis gonflé à bloc.





Il est souvent suicidaire de traverser une rue bordée d'immeubles, on peut être certain qu'il y aura toujours un sniper ennemi à la fenêtre.

# Medal Of honOr : LE MULTIJOUEUR

## Du réseau SANS SURPRISE

Medal of Honor propose un gameplay en multijoueur plutôt classique. Il n'y a pas de système de classes de personnages, il n'y a pas de tonnes d'équipement à acheter comme dans Counter-Strike, juste un choix entre six différents packs d'armes. Au niveau tactique, c'est donc moins complexe à gérer qu'une partie de Return to Castle Wolfenstein, où la coordination entre les médecins, les lieutenants et les soldats est essentielle pour gagner. L'avantage, c'est que ça se prend plus facilement en main et que même lors des parties sur des serveurs publics, il n'est pas trop handicapant d'avoir des débutants dans son équipe. Pour ceux qui se demandent donc à quoi ressemble un match de MoH, je dirais qu'on y retrouve un peu de Counter-Strike, pas mal de Urban Terror et une petite touche de Rogue Spear, le tout dans l'ambiance 39-45 bien sûr. Si vous avez déjà passé quelques temps sur un de ces trois jeux, vous trouverez tout de suite vos marques dans MoH. Il y a plusieurs modes multijoueurs, mais on oubliera vite le deathmatch bête et méchant (ou alors juste pour s'entraîner un peu aux différentes armes) pour chercher surtout les parties « à objectif » : une équipe en attaque, qui doit par exemple placer des explosifs à un endroit précis, et l'autre en défense, qui campe avec les fusils de snipe et les lance-roquettes (oui, n'est-ce-pas, ça ressemble énormément à Wolfenstein...)



Le snipe est redoutable dans Medal of Honor : il tue en un coup, se recharge rapidement et peut s'utiliser en mouvement.



La carte du pont est une des plus réussies, tout le monde se tire dessus de chaque côté de la rivière dans une ambiance bon enfant.



## Medal OF TERROR

Je vais vous avouer que j'étais un peu sceptique avant de commencer mes premières parties multijoueurs sur MoH : je me disais que ça serait forcément une déception par rapport au jeu en solo. En fait, il a suffit de quelques minutes pour changer d'avis parce que la sauce prend tout de suite. Il n'y a rien de follement original, il n'y a pas d'innovations fantastiques, mais juste un gameplay bien étudié qui alterne les fusillades violentes avec les phases de cache-cache au milieu des ruines. Comme je l'ai dit plus haut, c'est vraiment Urban Terror





Une des cartes recrée un petit village dans le Midi de la France, un niveau absolument magnifique que j'aurais bien voulu voir dans la campagne solo…

## De la TriPaille

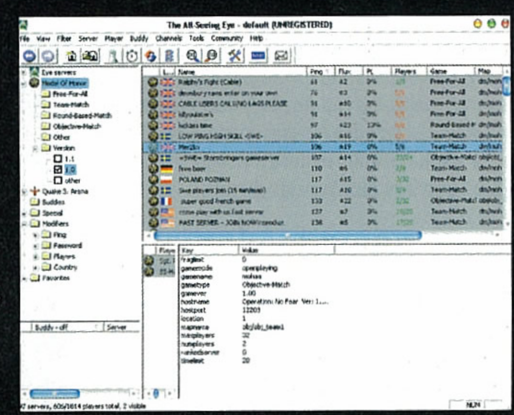
Si vous voulez absolument voir du sang dans MoH, de nombreux « Blood mods » sont disponibles sur www.planetmedalofhonor.com. Vous trouverez aussi à cette adresse des nouvelles skins pour les armes et d'autres bricoles de ce genre.

pendant la Seconde Guerre mondiale, on retrouve beaucoup de similitudes. MoH a quand même un gros avantage par rapport à cet excellent mod Quake 3 : les cartes multijoueurs sont un cran au-dessus. On va même dire trois crans au-dessus, car ce sont les plus belles que j'ai eu l'occasion de voir lors de parties en réseau. Généralement, les développeurs se contentent de bidouiller trois ou quatre niveaux en les adaptant au multijoueur. Là, les gars de 2015 ont fait un tel effort sur leurs maps, en y rajoutant notamment des tonnes de textures, qu'on se dit que c'est presque gâché. J'aurais bien voulu faire des missions solo dans le petit village du Midi, ou dans Alger, ou dans l'usine de V2… On se demande vraiment pourquoi ils n'ont pas intégré ces décors dans la campagne solo, m'enfin bon, on ne va pas leur reprocher d'avoir fait tous ces efforts sur le multijoueur.

### Le meilleur EST À VENIR

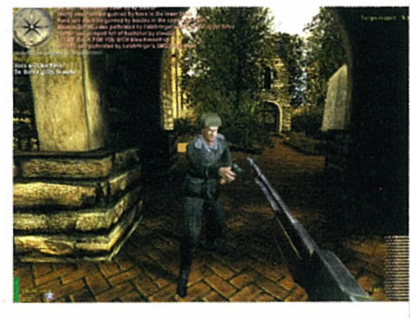
Quelques esprits chagrins (c'est le terme poli pour dire « des gros blasés ») se sont plaints de la faible durée de la campagne solo du jeu (une vingtaine d'heures au niveau de difficulté le plus élevé). Il y en a qui veulent absolument leur soixante-dix heures de durée de vie réglementaire, sinon ils se sentent escroqués. Avec le multijoueur, ils les auront sans problèmes, il y a de quoi occuper des dimanches pluvieux pour les six prochains mois. Et le meilleur est peut-être encore à venir, puisque de nombreux mods sont d'ores et déjà en préparation, aussi bien pour le jeu en solo (il y a notamment une campagne Guadalcanal qui est en chantier) que pour le multi, avec plusieurs équipes qui bossent sur les inévitables mods « réalistes ».

## LEs pATChES À la COn




Un génie de chez Electronic Arts a eu la bonne idée de rendre incompatibles les patches destinés aux différentes versions (américaine, anglaise, française…) du jeu. Résultat, à l'heure où j'écris ces lignes, les anglophones jouent en version 1.10 pendant que les autres en sont restés à la 1.00 et attendent patiemment une mise à jour… Le problème devrait continuer à se poser dans le futur si EA ne se décide pas à sortir des patches simultanément dans toutes les langues, alors voilà une combine pour être sûr de trouver des serveurs qui font tourner la même version. Plutôt que d'utiliser cette pourriture de Gamespy Arcade qui vous oblige à mater des spots de pub, installez donc All Seeing Eye (nous vous l'avons mis sur le CD 2 livré avec ce numéro). C'est un clone de Gamespy gratos, vraiment très réussi, qui détectera automatiquement Medal of Honor sur votre PC et propose en standard des filtres pour n'afficher que les serveurs compatibles avec votre version du jeu. Cela vous évitera de voir le message « Connexion avec le serveur expirée » qui énerve un peu lorsque c'est le 30e de la soirée.





## PlagiAT De plAGE

Wolfenstein et Medal of Honor proposent tous les deux leur version de Omaha Beach. La plage de Medal of Honor est techniquement plus réussie, avec des décors vraiment ressemblants (les bunkers notamment sont à la bonne échelle) et une ambiance plus réaliste. Quant à savoir laquelle est la plus marrante à jouer, c'est purement une question de goût…





# COnseiLS de JeU

## MITRAILLEUSE ou mitraillette

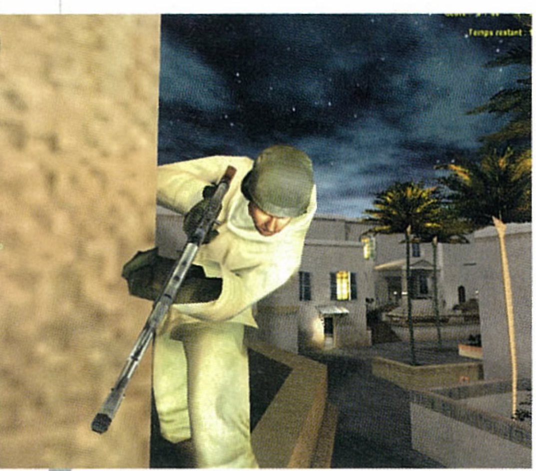
Chacune des six configurations d'armes proposées est bien sûr plus ou moins utile selon la carte. Cela dit, vous pouvez être certain que la mitrailleuse vous permettra de jouer efficacement à peu près n'importe où, puisqu'elle est efficace à toutes les distances, rapide et puissante. Vous pouvez même sniper avec cette arme en tirant des rafales de deux ou trois coups (un peu comme avec l'AK-47 de Counter-Strike). Si vous avez un ping élevé, privilégiez la mitraillette qui sera moins puissante mais plus rapide : cela vous permettra de « balayer » les adversaires en mouvement avec le viseur, et vous évitera ainsi de tirer toujours derrière eux à cause du lag.

## Le fusil À POMPE

Le fusil à pompe est peu utilisé, mais c'est pourtant l'arme la plus efficace dès que les combats se font dans des couloirs de bunkers ou des maisons. Avec ça, on flingue un adversaire en deux coups maximum, et un seul coup suffit lorsque c'est à courte portée.

## L'ARME du sniper

Le fusil de précision est vraiment redoutable, particulièrement lorsqu'il est utilisé par des joueurs ayant peu de lag. Comme ce bon vieux AWP : il tue généralement en un seul coup (même si parfois, il m'est arrivé de m'en prendre une balle et de survivre sans trop comprendre pourquoi). Avec un ping inférieur à 60, c'est vraiment l'arme à prendre pour toutes les cartes où les combats se déroulent principalement en extérieur, comme celle du pont et de Remagen.



En multijoueur, on peut se pencher à droite ou à gauche, comme dans Rogue Spear, afin de tirer en restant protégé derrière un mur.

Dans les cartes à objectifs, il faut généralement placer des explosifs sur des installations ennemies.





## De bon usage DE LA GRENADE

Il est très important de pouvoir maîtriser les grenades : les bons joueurs font souvent un tiers de leurs frags avec ces petites babioles à goupille. Pour cela, il faut être capable de passer de l'arme principale aux grenades (et inversement) très rapidement. La solution : allouer des touches faciles d'accès aux fonctions « Grenades » et « Revenir à l'arme précédente ».

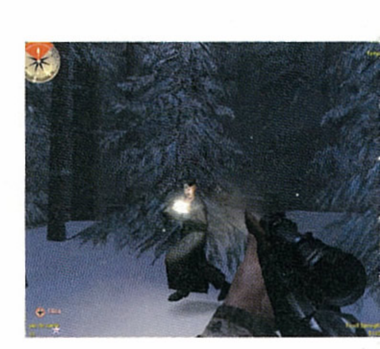


## RESTONS couverts

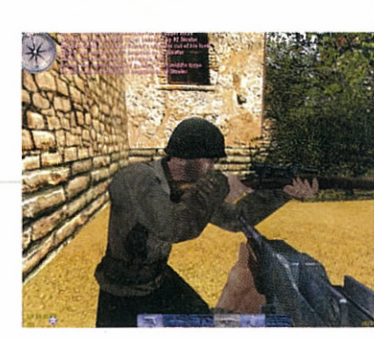
En général, courir tête haute en plein milieu d'une rue est… comment dire… une mauvaise idée. Vous verrez que beaucoup de joueurs passent leur temps accroupis pour éviter de se faire repérer par les snipers. Dans la mesure du possible, il faut toujours avancer à couvert et ne jamais-jamais-jamais tenter de rusher dans le tas. Pour certains jeux, ça marche, mais là, ça ne marchera pas.

## Du mauvais usage DU LANCE-ROQUETTES

Vous verrez que le lance-roquettes est beaucoup utilisé sur certains serveurs. C'est vrai que ça rapporte pas mal de frags faciles, surtout sur les cartes où il y a des goulots d'étranglement par lesquels les ennemis arrivent à la queue leu leu. Dans Alger, par exemple, vous verrez des meutes de lance-roquettes camper sur les toits en attendant patiemment leur proie. Franchement, je ne sais pas si c'est la manière la plus marrante de jouer, à vous de voir si ça vous amuse…







## PAS à pas

N'oubliez pas qu'il est possible de marcher plutôt que de courir afin de faire moins de bruit. C'est bon à savoir sur des cartes comme celle du parc enneigé, où les ennemis vont repèreront surtout grâce aux bruits de pas dans la neige.

## Medic, HELP !

Essayez donc de mémoriser les endroits où vous butez des ennemis, puis lorsque vous aurez votre niveau de vie dans le rouge, retournez-y pour ramasser les trousses de soins que laissent les morts. Elles vous rapporteront cinquante points chacune, soit la moitié du stock de départ.

Ackboo



PLUS D'UN MOIS DE JEU EN FRANCE EST PASSÉ ET LE PREMIER GROS PATCH, ENTRE L'ÉCRITURE ET LA PARUTION DE CET ARTICLE, A DÛ SORTIR. IL EST TEMPS DE FAIRE UN COMPTE-RENDU DES PROBLÈMES QUI SE POSENT ET D'AVOIR UN APERÇU DU FUTUR QUI NOUS ATTEND.

Commençons par un bref résumé chronologique. Mi-décembre ouverture de la bêta française. Presque un mois et demi plus tard, la version commerciale débarque. Le lancement s'est plutôt mal passé par rapport aux autres MMORPG existants. Problèmes de traduction, bugs graphiques et techniques : pour un jeu censé avoir été bêta-testé, la note est assez salée. On ne peut que comparer avec les autres jeux et révéler ainsi la faiblesse du tandem GOA-Mythic. Équipe trop petite d'un côté pour assumer un succès inattendu et peut-être mauvaise gestion d'un développement européen de l'autre. Le mélange a eu pour conséquence de transformer le mois de gratuité en un mois de bêta-test augmenté de quinze jours supplémentaires. Après ces déboires, le jeu est-il enfin nickel ?





L'Ombre est la classe la plus inachevée. Si vous voulez vraiment vous atteler à en monter une, essayez de contacter des ombres de haut niveau et de lire tout ce qui s'écrit sur le sujet pour ne pas vous fourvoyer.

# Dark AGE Of CaMeloT

www.camelot-europe.com/fr/home.php

## Les points de royaume bientôt UTILES

La traduction est réalisée à 99 % mais les autres bugs ne sont pas encore totalement éliminés. Les quêtes tournent à peu près bien et même Hibernia, le royaume servi en dernier, les a pratiquement toutes au point. Et enfin, on nous annonce que les choses sérieuses vont débuter avec l'arrivée du patch 1.45, testé sur un serveur fermé au public.
Avec ce patch, le RvR (royaume contre royaume) devrait fonctionner au maximum de ses possibilités. Les points de royaume serviront enfin à quelque chose. Ils vous permettront de progresser en niveau de royaume. Il en existe une centaine, divisés en rang. Il faut dix niveaux pour obtenir un rang. Chaque rang additionnel vous donne un point de bonus dans vos spécialisations. Aux points de royaume s'associent des points de prime qui vous autorisent à acheter des boosts de mana, endurance et vie dans des magasins situés au sein des capitales. Eh oui, vous ne partirez plus au combat sans une potion qui accroîtra un de vos attributs pendant trois minutes.



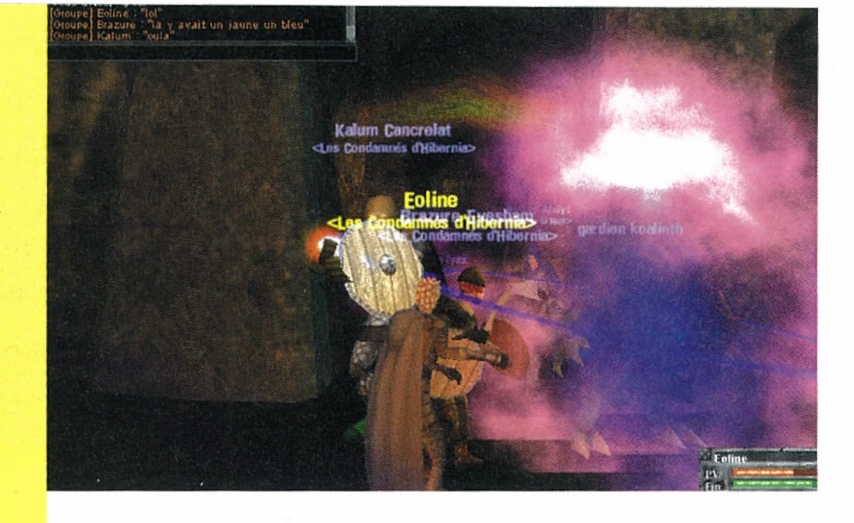

## Les siTES

On n'a jamais assez de données et de renseignements sur ce que l'on peut trouver dans le jeu, alors voici quelques listes qui vous aideront à savoir où se cachent les siabras assailleurs, à quel endroit vous découvrirez le bon vieil ours Scuttle que vous cherchez depuis des heures ou mieux, à quel prix acheter ou vendre vos armures.

http://daoc.catacombs.com
Un bestiaire complet sur un site anglophone pour tous les royaumes : il suffit de rentrer votre niveau, le type d'attaques et votre royaume, et une liste de créatures correspondant à votre puissance apparaît. Ce site permet aussi de simuler votre personnage et de savoir ainsi tous les pouvoirs et caractéristiques qu'il possèdera suivant vos choix.

www.daoctradeskills.com
Quand on se lance dans l'artisanat, les débuts s'avèrent souvent difficiles : le manque d'argent, savoir où trouver le matériel nécessaire ainsi que connaître la qualité de l'objet que vous construisez et le prix auquel vous pouvez le vendre, les paramètres à maîtriser sont plutôt nombreux. Ce site vous aidera en vous indiquant tous ses petits détails et bien plus encore. Il répondra à toutes vos questions sur le sujet, en anglais bien sûr.





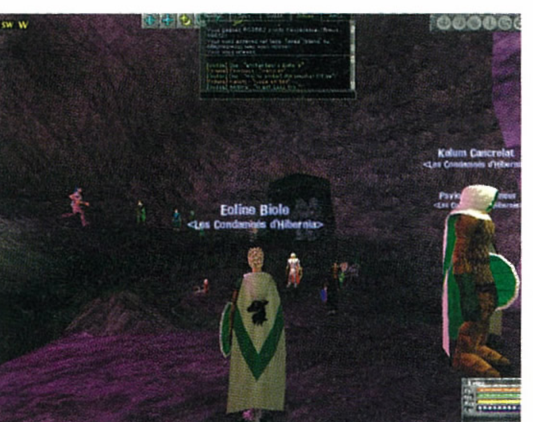

## Quelques Raccourcis Bien pratiques

Shift S : vente rapide d'un objet
Shift P : état de la connexion
Shift N : enlever les noms des joueurs
Shift C : boussole
Shift I : information sur un objet

## AJUSTEMENTS et limites

La majorité des classes connaissent des upgrades avec de nouvelles spécialisations directement implémentées en fonction de votre niveau et quelques corrections ont été apportées au gameplay. Ainsi, se cacher des monstres pourra être efficace et les chances de toucher avec la seconde arme augmentent. Les bonus de dommage des premières compétences apprises ont été relevés pour que leur utilisation continue d'être intéressante quel que soit le niveau du personnage, et de nouvelles zones épiques vont être ouvertes. Si pour l'instant ce ne sont que des bonnes nouvelles, la plus mauvaise suit : l'Ombre n'est toujours pas au point. Elle possède maintenant l'aptitude de grimper le long des parois, mais sa classe reste inachevée. Et vous continuerez pendant un bout de temps à crever comme une merde avant d'être de niveau suffisamment élevé pour commencer à faire du RvR. Il reste encore le problème des animations.
Il semble bien que le roleplay que l'on nous a promis a été mis de côté au profit de la chasse aux bugs, et vu la petite équipe de GOA, il y a de fortes chances que rien ne soit réellement organisé pour le mois prochain. Le résultat est assez mitigé et si GOA ne se bouge pas les fesses pour offrir une animation des serveurs digne des promesses qui ont été faites, la sortie des prochains MMORPG va leur faire énormément de tort.

KINA



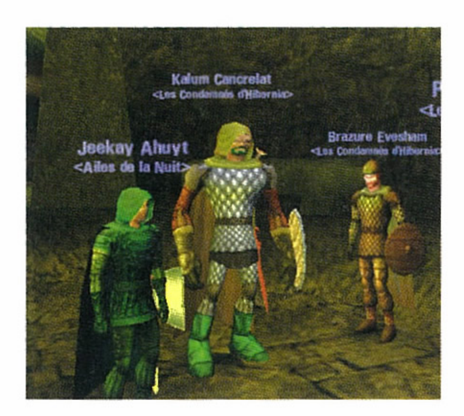

Le squattage de donjon existe, même si tout a été fait pour l'éviter. Leur nombre étant faible, on finit toujours par se retrouver trop nombreux au même endroit et parfois la mauvaise humeur rejaillit.

## LEs QUÊTeS

Vous êtes arrivé au niveau 30 sans faire une seule quête, mais vous vous apercevez, bien dépité, que vos petits copains, eux, à la place de leveller comme une brute, ont essayé d'accomplir sagement le maximum de quêtes et se retrouvent avec un tas d'objets magiques à vous faire pâlir d'envie. Alors, vite, vite voilà des sites qui vous permettront de rattraper votre retard. Sur http://membres.lycos.fr/norse/ vous découvrirez la description des quêtes de Midgard en français effectuées par la guilde du 9ième Cercle et sur http://212.43.196.87/~torkk/textes/Quete MIDG ver102.pdf vous pourrez carrément télécharger un petit livret des quêtes de Midgard en format pdf (le créateur vous remercie d'ailleurs pour toutes les oboles que vous lui donnerez, elles seront intégralement reversées à sa guilde). Apparemment les autres royaumes sont moins organisés car aucun site français ne détaille des quêtes d'Albion et d'Hibernia. Alors une petite visite sur le site anglais http://daoc.warcry.com/quests/ vous permettra de vous y retrouver.



Pour l'instant, le principal intérêt pour un personnage de haut niveau est le RvR. Mais avec les nouvelles zones épiques qui se profilent, l'intérêt des quêtes devrait s'accroître.




## Vous êtes Perdu ?

Si votre sens de l'orientation vous fait défaut et que vous en avez marre de vous paumer régulièrement, alors un seul moyen pour savoir où vous êtes : une carte bien détaillée.

Le site www.io.com/~caladin/kirstena/ vous propose des cartes excellentes du royaume d'Albion.

Autre site à connaître : http://thekiller54.free.fr/daocmap/, celui-ci propose des répertoires dans lesquels vous découvrirez pratiquement toutes les cartes des trois royaumes qui traînent sur le Net. Le site généraliste http://camelot.jeuxonline.cc/ met à votre disposition des cartes très bien faites même si elles ne sont pas légendées.




ENFIN DES NOUVELLES DE SHADOWBANE. ALORS QUE COURANT AVRIL SE PRÉPARE UNE CONFÉRENCE OUVERTE AU PUBLIC POUR SA SORTIE AU MOIS DE MAI, CERTAINS D'ENTRE NOUS, HEUREUX PARTICIPANTS DE LA BÊTA, JOUENT DÉJÀ. VOICI DONC QUELQUES ÉCLAIRCISSEMENTS SUR LES FONCTIONS DE BASE D'UN JEU QUI S'ANNONCE PLEIN DE PROMESSES.

# ShAdOwbanE

http://shadowbane.swing-games.de/french/main.html

Revenons un peu en arrière pour ceux qui n'auraient pas suivi ou, pire, qui ne savaient même pas que Shadowbane existait. Shadowbane est un jeu de rôle online qui évolue dans un monde médiéval fantastique abandonné des dieux et déchirés par des guerres interraciales. Cette terre est en train de mourir petit à petit. Mais loin de s'associer pour s'entraider et découvrir peut-être un moyen pour s'en sortir, ses derniers survivants, vous, s'entretuent avec délectation par guildes interposées dans la course à la puissance. Le joueur est ainsi introduit dans un univers dont le côté sombre est fortement souligné par la palette de couleurs utilisée. Loin des levers de soleil colorés et des paysages souriants, vous qui pénétrez dans ces lieux, abandonnez l'espoir de voir une nature heureuse et agréable.



## Des avatars à composer ET RECOMPOSER

La première particularité de Shadowbane est de vous permettre de jouer des espèces non humaines, autres que les habituels elfes ou nains. Ainsi centaures, hommes-oiseaux et minotaures sont de la partie. Si la version commerciale ne vous y donne accès qu'après être parvenu à remplir certains objectifs, la version bêta permet d'apprécier les spécificités de ces espèces inhabituelles. La plus anecdotique est l'espèce des hommes-oiseaux qui offre la possibilité de voler par-dessus les murs. Pas étonnant que les êtres ailés se retrouvent ainsi en bonne disposition pour devenir d'adroits voleurs.
Après avoir choisi votre nom, l'interface vous introduit dans l'écran de création du personnage. Là, on commence à avoir un aperçu de la richesse du jeu. Dix peuplades différentes vous sont proposées. Si les êtres humains ne possèdent ni malus, ni bonus, les autres, comme les elfes, vous donneront des points supplémentaires dans certaines capacités mais vous en enlèveront d'autres ailleurs. Quatre classes de base sont accessibles : le guerrier est compatible avec toutes les espèces. Le soigneur, le mage et le voleur, eux, ne sont accessibles qu'à certaines d'entre elles. Par la suite, ces classes sont supplantées à un certain niveau par des professions.
Pour l'instant, avant de vous lancer dans la bataille, il vous reste encore à distribuer le nombre de points qui vous est alloué. Deux choix s'offrent à vous : vous pouvez les mettre dans les attributs pour augmenter votre force ou agilité, ou choisir d'acquérir une capacité particulière, un trait ou un talent de naissance. Ce trait comme celui des yeux d'aigle vous permet d'accroître le maximum d'un attribut donné ou d'augmenter un talent particulier. Tout dépend de la manière dont vous voulez jouer votre personnage. Mais il est clair



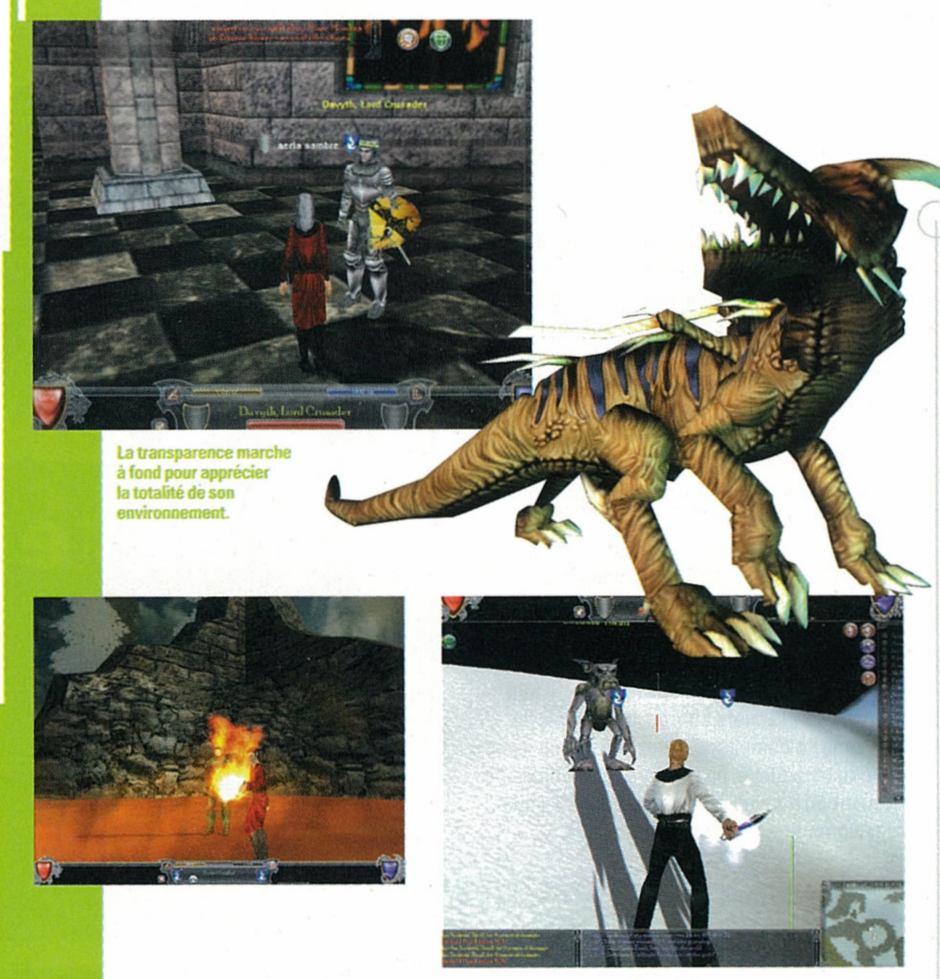


Les talents et traits permettent d'accroître ses capacités, mais le choix reste délicat car les points utilisés servent aussi à l'augmentation des attributs primaires.



Regroupement à l'arbre de vie : les paroles apparaissent au-dessus du personnage qui les dit.





La transparence marche à fond pour apprécier la totalité de son environnement.

Une mini-carte permet non seulement de connaître la nature de son environnement mais aussi de découvrir la présence des monstres. On peut également se déplacer directement dessus.

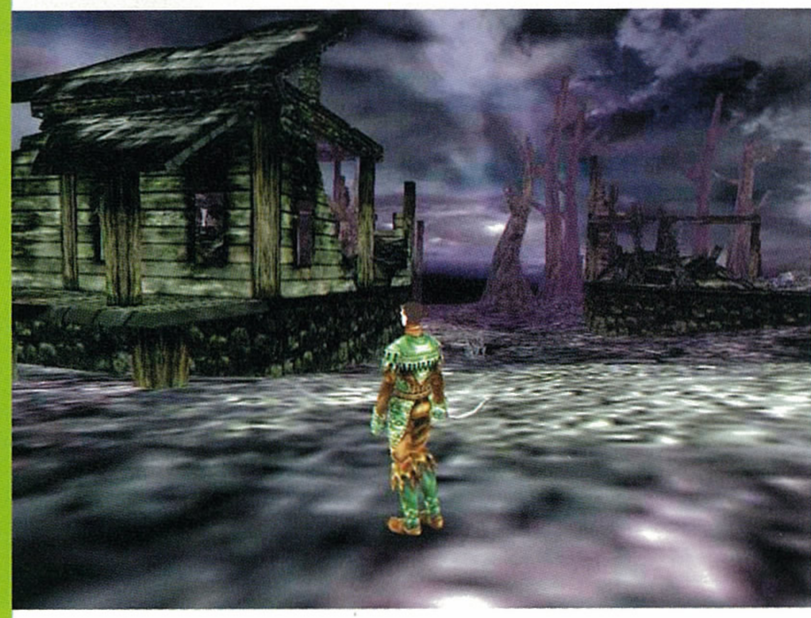
qu'à moins d'avoir planché pendant des heures sur le site du jeu, vous recommencerez plusieurs fois votre héros pour vraiment découvrir celui avec lequel vous aurez le plus d'affinité. La liste des nombreux talents disponibles vous embrouillera certainement, surtout si vous savez qu'il n'existera pas, contrairement à Asheron's Call, de types de personnages tout puissants.

## ET SI ON guerroyait ?

Enfin, après vous être habitué à manipuler votre héros, à marcher de long en large dans les rues du safehold (le seul lieu où les jeunes joueurs pourront se faire la main sans être occis par les autres), il ne vous reste plus qu'à vous lancer dans vos premiers combats. Le niveau des monstres et des joueurs apparaît, comme dans Dark Age of Camelot, sous forme de couleur. Jaune, vous pouvez le tuer seul ; orange, il risque de vous éliminer ; rouge, à éviter.
En règle générale, les cinq premiers niveaux se passent assez vite même si vous préférez demeurer solitaire. À partir du niveau soixante-dix, vous atteindrez un seuil. Votre évolution s'effectuera alors de manière infime même si vous engrangez toujours plus d'XP. Mais à ce cap, vous aurez bien d'autres intérêts que la chasse à l'expérience. Pour éviter tout squattage de zone ou de donjon comme cela s'effectue parfois, Shadowbane a tiré parti des erreurs des concurrents pour obliger les joueurs à s'attaquer à des créatures de niveau similaire ou supérieur s'ils désirent progresser régulièrement. Chaque passage au niveau supérieur



L'univers de Shadowbane est un monde en perdition, alors ne vous attendez surtout pas à voir des fleurs ou même des oiseaux ou des papillons.






Premier combat : il suffit de cliquer pour sélectionner la cible puis de se préparer à lancer son sort, le jet n'est pas immédiat.



est récompensé par un ajout de point régulier. Ainsi votre santé, votre énergie et votre mana augmenteront de manière automatique suivant votre niveau, votre classe, votre espèce et vos attributs.
En parallèle, un certain nombre de points d'attribut vous est alloué pour que vous les distribuiez sur l'ensemble de vos caractéristiques. De façon similaire, cinq points d'entraînement vous sont offerts pour vous permettre, grâce à un entraîneur, d'améliorer une technique ou d'en apprendre une nouvelle. Les points ainsi dispatchés diminueront régulièrement à mesure vous progresserez pour devenir quantité négligeable vers le niveau 70. Pour vos entraînements, vous devrez bien sûr verser quelques oboles aux maîtres. Si tout paraît, aux premiers abords, très simple, le système se complique assez vite car plus votre niveau sera élevé, plus il vous sera difficile de trouver un nouveau maître capable de vous enseigner une technique supérieure.

## Professions ET DISCIPLINES

Vers le niveau dix, quand votre personnage aura suffisamment évolué, il pourra se spécialiser en acquérant une profession. Il existe en tout dix-huit professions très diverses dont l'accès dépend de vos caractéristiques d'origine. Ça va de l'assassin classique aux furies, des femmes très bizarres, s'associant à un genre d'amazones à la fois sorcières et guerrières capables de maîtriser les tempêtes et les éclairs. Pour devenir un professionnel, vous devez découvrir un maître qui voudra bien vous inviter à le rejoindre. Chaque profession possède sa liste de pouvoirs et de capacités personnelles multipliant ainsi vos talents.
De la même sorte, il existe aussi des disciplines qui représentent un art particulier. Certaines d'entre elles apportent des styles de combats,

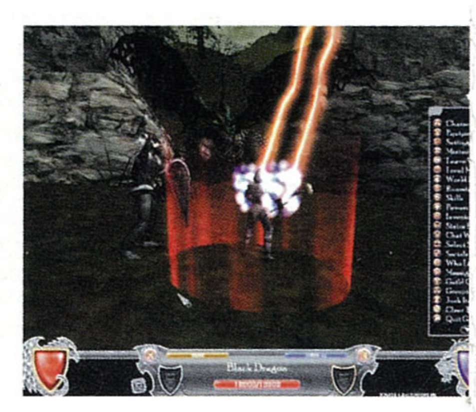


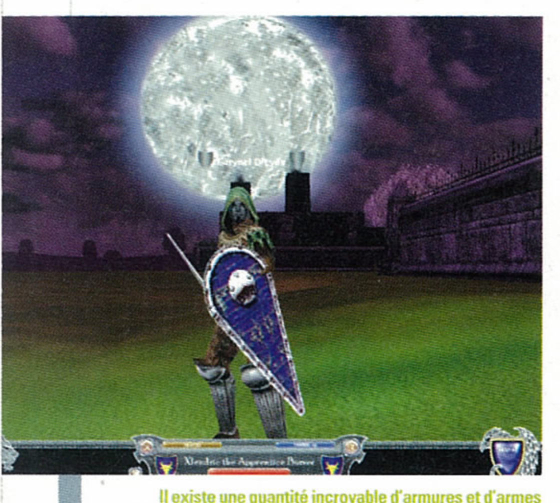
## Une interFAce De RêVe ?

Jusqu'à présent, à part les jeux en isométrique comme Ultima Online, on se dirigeait surtout à la souris et au clavier mélangés. Shadowbane prend un peu le contre-pied de la mode en proposant un jeu contrôlable uniquement à la souris, aussi bien pour se déplacer que pour gérer les angles de vue ou le zoom. Du coup, la prise en main semble un peu déstabilisante pour les habitués des MMORPG. L'écran de jeu apparaît plutôt réduit tant qu'on n'a pas découvert les touches magiques ctrl + clic gauche de la souris. Dès lors, un sous-menu se révèle, vous permettant de régler la transparence des différentes fenêtres pour faire disparaître tout ce qui ressemble à un pavé de renseignement ou de menu. On s'aperçoit très vite qu'une multitude d'options rend l'interface complètement paramétrable, de A à Z. Elle semble se modeler suivant nos désirs, souvent d'un simple clic. Il suffit de désigner des touches de raccourcis ou de placer tout simplement les icônes qui nous intéressent sur l'écran de jeu pour obtenir l'interface de nos rêves.



Sans Geforce3, le graphisme n'est pas génial bien qu'on puisse quelques fois admirer un ciel magnifique.





Il existe une quantité incroyable d'armures et d'armes différentes qui se trouvent aussi bien chez le marchand du coin que sur les créatures éliminées.

La quantité d'emotes disponibles rend votre personnage particulièrement vivant et expressif.







Un ange passe… enfin, plutôt un homme-oiseau bien armé qui ne demande qu'à en découdre.



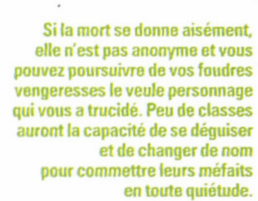

d'autres sont plus politiques. Si l'avatar ne peut être que d'une classe et d'une profession, par contre il a la possibilité de devenir l'adepte de trois disciplines. Certaines d'entre elles paraissent a priori assez étranges. À moins d'avoir découvert un bonus intéressant, devenir un chasseur de rat émérite semble plutôt sans intérêt. Mais peut-être sa perception aiguë l'autorise-t-elle à découvrir des rats à deux pattes indésirables dans les places fortes fermées.

## Un bref APERÇU

Jusqu'à présent, je ne vous ai donné que des détails sur l'évolution d'un avatar, mais le but de Shadowbane n'est pas de posséder le plus gros personnage du serveur européen. C'est avant tout un jeu « social ». C'est-à-dire que vous n'êtes pas destiné à chasser tous les moustiques du monde dans lequel vous évoluez, mais plutôt à conquérir le pouvoir. Et pour cela, un seul moyen : s'associer avec d'autres joueurs, former des guildes, bâtir des villes, créer des alliances par la menace physique ou par pure diplomatie, étrangler économiquement vos adversaires pour petit à petit devenir tellement influent que pas une mouche ne volera sans votre autorisation. Mais là, vous rêvez un peu, car Wolfpack a prévu des contre-mesures qui vous rendront paranoïaque à mort.

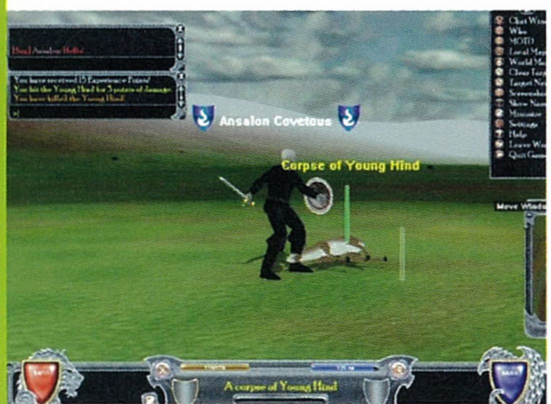
Kika





Si la mort se donne aisément, elle n'est pas anonyme et vous pouvez poursuivre de vos foudres vengeresses le veule personnage qui vous a trucidé. Peu de classes auront la capacité de se déguiser et de changer de nom pour commettre leurs méfaits en toute quiétude.






Les ombres femmes ou hommes sont facilement reconnaissables. Outre leur crâne complètement nu, leur couleur de peau grisâtre, ce sont des guerriers très agiles.



# Dark age of CAmelot Ou SHaDowBane ?

Voici deux jeux qui a priori vous font évoluer dans le même environnement médiéval fantastique. Alors en dehors du parti pris graphique et technologique qui les différencie, qu'apportent-ils de nouveau au joueur ?

### V.O. ou V.F. ?

La première chose qui saute aux yeux est la localisation. Dark Age, entièrement en français, ouvre le MMORPG à une multitude de joueurs souvent issus du grand public qui ne s'étaient que rarement lancés dans le jeu online. Shadowbane ne sera pas localisé. Un seul monde est prévu pour l'Europe ensuite, évidemment, libre aux joueurs français de se rassembler en guilde pour représenter leur pays.

### La stratégie de l'affrontement

La deuxième différence notable est le principe de jeu. Dark Age propose avant tout un univers paisible où tout un chacun peut évoluer jusqu'au niveau maximum sans affronter un seul autre joueur. Ce n'est pas un monde PK même si les combats inter-royaumes autorisent d'éliminer quelques joueurs humains. Mais la communication entre les trois entités politiques concurrentes n'existe pas, du coup le système est très limité. Shadowbane, lui, a développé tous les outils nécessaires à travers les classes, la gestion économique et la création de villes entières pour pousser à l'affrontement entre guildes en permettant tous les coups. On peut aussi bien envoyer des espions pour prévenir les actions des adversaires que des assassins pour éliminer un chef et l'empêcher ainsi d'être à même de défendre sa cité. De plus, dans ce monde désolé, tout joueur à partir d'un certain niveau est une cible pour les autres joueurs. Sa mort ne rapporte pas d'expérience ni de points de royaume, mais son inventaire se pille. Malheur à celui qui se balade avec toutes ses économies dans sa bourse : s'il ne prend pas ses précautions, il se trouvera vite assassiné et pauvre comme Job.

### On ne meurt que cent fois

Le système de mort se révèle aussi complètement différent. Dans Dark Age, chaque mort est associée à une perte d'expérience qui devient de plus en plus importante lorsque le niveau du personnage est élevé. De plus, ce dernier doit payer pour récupérer des points de vie. Dans Shadowbane, la mort n'est pas associée à une punition, elle représente un ralentissement. Ainsi, si l'avatar est éliminé, en dehors d'une partie des objets qu'il avait sur lui, objets facilement remplaçables, il ne perd rien. Il est réexpédié à son arbre de vie ou à un sanctuaire et doit attendre une quinzaine de minutes pour récupérer toute sa force et essayer de dépouiller son propre cadavre avant qu'un maraudeur ne se serve.

Shadowbane est résolument beaucoup plus complexe que Dark Age mais de là à jeter ce dernier aux orties, il y a un pas. Il faut reconnaître que sa simplicité n'est pas forcément négative car justement elle attire un public qui risquerait fort bien de se perdre dans les méandres du titre de Wolfpack Studios.

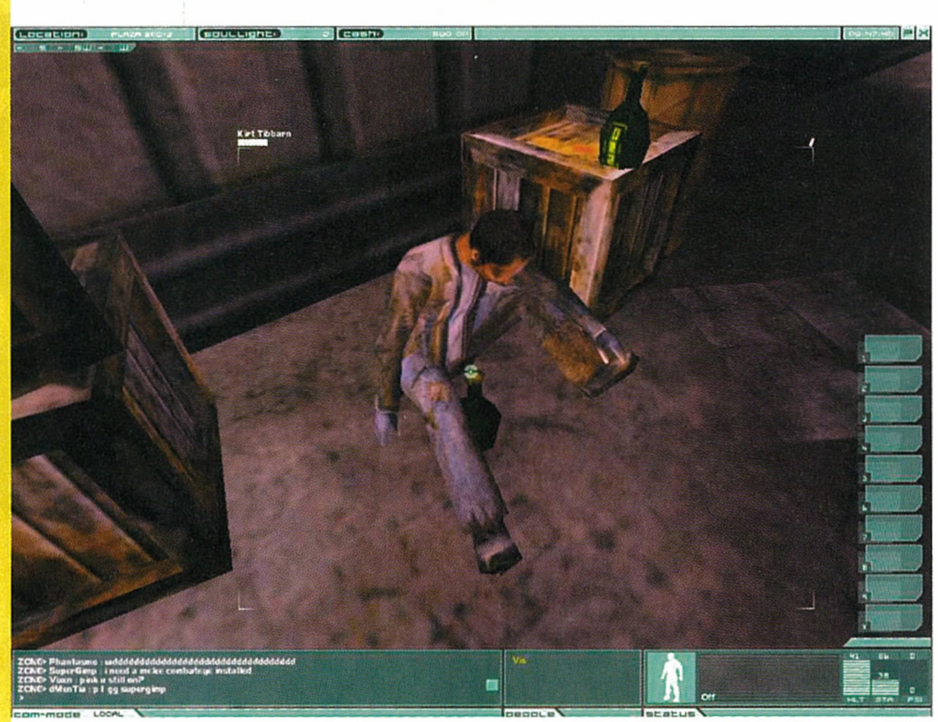



QUELQUES MOIS APRÈS MA PREMIÈRE INCARTADE DANS NEOCRON LORS DE LAQUELLE JE N'AVAIS PAS RENCONTRÉ D'AUTRES JOUEURS QUE LE DISTRIBUTEUR POLONAIS DE NEOCRON, J'AI PU, À L'OCCASION DU BÊTA-TEST 3, EN VOIR BIEN PLUS DE CE JEU QUI S'ANNONCE PLUTÔT BIEN.

L'univers de Neocron, pour ceux du fond, est totalement futuriste. Dans ce thème, il se partage la vedette avec Anarchy Online dont je vous avais parlé il y a deux numéros. Le jeu de Reakktor, contrairement à ce dernier, est plus lié à l'ambiance cyberpunk citadine des univers graphiques de « Blade Runner » ou « Soleil Vert ».

## Faisons table RASE DU PASSÉ

Contrairement à bien d'autres jeux où le PvP (voir lexique en fin de magazine) est déconseillé, voire mis au ban de la société, les auteurs de Neocron ont pris le parti de laisser le champ plutôt libre aux joueurs, prenant le risque de déséquilibrer le jeu. Mais histoire de ne pas trop pourrir la vie aux pacifistes, ces derniers pourront choisir de se faire implanter un « law enforcer chip » les empêchant d'agresser les autres ou de se faire attaquer. On murmure d'ores et déjà qu'il serait possible de contourner cette protection pour les criminels les plus endurcis.

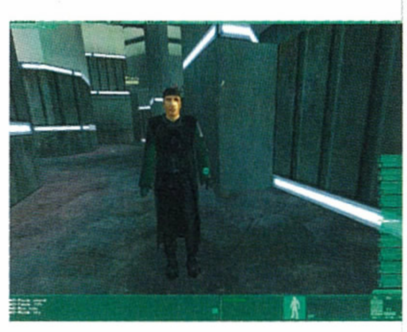


Le capitaine Ta Race après sa dernière partie de poker.

# NEOCrON

Intervention musclée des cop bots qui ont entendu une fusillade à quelques blocs de là.

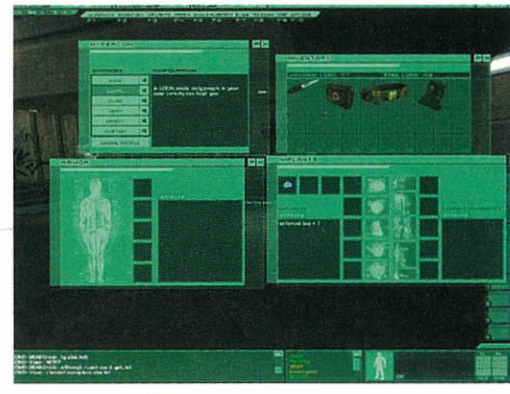




Côté politique, il faut bien distinguer les clans et les factions. Les clans sont, comme dans tous les autres jeux, des assemblées de joueurs unis pour un but qui peut aller de mettre en commun de l'argent afin d'acheter un panier de bananes, à détruire tous les êtres aux oreilles pointues. Les factions sont les méga-corporations qui, outre une zone de départ différente (après la création du personnage), offriront au joueur un leitmotiv et parfois même un guide de comportement. L'idée marrante de Neocron est, à terme, de lier intimement les clans aux factions afin de promouvoir ces dernières de façon optimale. Les joueurs des clans, outre une certaine notoriété, gagneront des pouvoirs politiques et pourraient occuper des fonctions diverses. Il est prévu qu'on leur offre des avant-postes au beau milieu des zones désertes du wasteland, leur laissant le soin de les défendre, d'en gagner d'autres ou de les perdre. Les corporations, comme tous les pouvoirs économiques, changeront d'ordre d'importance et verront leur puissance politique fluctuer tout au long du jeu. Cela se traduira pour l'homme de la rue et pour les petits commerces par des fluctuations de prix au niveau des matériaux et des objets, en fonction des zones de contrôle de ces personnes morales.

## Les LiEnS

Pour en savoir plus sur le jeu, quelques adresses incontournables (en anglais):
www.Neocron.com/ : le site officiel du jeu ; dans la section download, ne pas louper toutes les vidéos in-games.
http://nc.stratics.com/ : Un portail – référence du MMORPG, Stratics qui a ouvert une section spéciale Neocron bourrée de détails.



Un système de multi-fenêtrages comparable à celui d'Anarchy Online.

## Une échElle RespEctée

L'une des caractéristiques originales du jeu est qu'il nous offre une ville très vaste (Neocron). Généralement, dans les autres jeux, les cités sont en fait des lieux-dits et les capitales pas plus grandes que des petits bourgs alsaciens. Neocron comporte une demi-douzaine de quartiers, de zones bourrées de passages (parfois souterrains) que l'on mettra quelques longues journées à explorer totalement. Autre caractéristique bien sympatoche : l'échelle intérieur/extérieur qui est totalement respectée. Fini les transitions dans un univers parallèle où la petite échoppe de merde dans laquelle vous pénétrez se transforme en palace du discount une fois que vous avez franchi sa porte.



Mon appartement de Neocron, à moi, rien qu'à moi.






La tronche des persos, tous des bonnes gueules d'idiots du village.

### Anarchy Online OU NEOCRON, que choisir ?

Ce qui va faire la différence, outre le background, c'est le gameplay du jeu : après avoir traîné mes guêtres sur quelques MMORPG (Anarchy Online, Ultima Online, Asheron's Call), j'ai rarement retrouvé une sensation aussi agréable que celle que j'ai eue en dirigeant les persos de Neocron. Cela est dû à la construction « à la FPS » qui donne à notre avatar les réactions d'un soldat de Kouak. En effet, ici, on saute, bondit, s'accroupit et on court aussi naturellement que dans un Quake-like. L'avantage d'un combat orienté « FPS » est non seulement de pouvoir porter des coups et des tirs crédibles mais aussi de les éviter, de s'esquiver, de se planquer derrière des objets ou autres protections sans avoir à se demander pendant trois mille ans pourquoi le gros balèze armé d'un fusil à plasma a réussi à trouver une ligne de tir alors qu'on était planqué au fin fond d'une poubelle de table.

## décès eT châTimeNt

Après votre mort, vous vous respawnerez, oh surprise ! à côté d'un réplicateur génétique. Côté punitions, Reakktor a la main lourde : on perdra tous les objets que l'on portait au moment de notre mort et notre assassin pourra s'emparer de tout cela. Côté statistiques, c'est aussi le coup de massue : on pourra perdre non seulement des stats mais aussi des compétences. Seuls les pouvoirs Psi de haut niveau pourront nous épargner tous ces désagréments, pour peu qu'on ait un pote moine pouvant les lancer.
Pour s'entraîner, on trouvera aussi dans la ville des arènes holographiques et là-bas, c'est cadeau : les points d'expérience des kills faits dans ces endroits seront comptabilisés. Tout cela pour vous éviter d'aller tout de suite faire les fous dans les wastelands, les terres contaminées à l'extérieur de la cité. Au sein de celles-ci, les quartiers les plus populaires ou commerçants seront épargnés par les hors-la-loi. Enfin pas tout à fait, puisqu'ils pourront toujours vous buter, mais seulement pour se faire exécuter quelques secondes plus tard par les gardes. Ceux-ci, les cop bots, peuvent d'ailleurs tout à fait être tués. Ils n'apparaissent pas spontanément, mais accourent au moindre tir ou demande d'aide faite par un joueur en détresse.

### BIEN SIMULER les échecs

Le fait d'avoir une orientation FPS pose un problème particulier : comment expliquer qu'un joueur, quaker dans l'âme, mais possédant une skill de tir très basse, arrive à toucher aussi souvent ? Eh bien tout simplement en faisant en sorte qu'il ne puisse pas tirer aussi facilement : une compétence d'arme basse se matérialisera visuellement par une difficulté à maintenir une visée et peut-être même à faire feu à temps. L'équipe de développement veut d'ailleurs étendre ce système aux autres compétences : il est bien plus parlant qu'un simple jet de dés (invisibles) et une absence d'explication sur tel ou tel ratage.
La progression du personnage singe un peu le cousin Anarchy Online et même Dungeon Siege : chaque utilisation de trade skills (compétences n'ayant rien à voir avec le combat) rajoutera éventuellement des points dans les caractéristiques correspondantes. À ce moment, il sera aussi possible de distribuer des points d'entraînement dans toutes les compétences dépendant de cette caractéristique. Les collisions existent dans ce jeu et on ne peut pas passer à travers les autres joueurs, ce qui permet de bloquer des passages et présage quelques ruses de fourbes en perspective.




### Pour CONCLURE

Si l'originalité du thème n'est pas au rendez-vous, on trouvera toutefois un univers cyberpunk à la personnalité d'ores et déjà très marquée et, oh que c'est agréable, vraiment européenne. On comptait déjà quelques milliers de personnes sur le serveur principal rien que pour ce bêta-test. Le prochain devrait attirer une dizaine de milliers de personnes. Les gars de Funcom n'ont pas hésité à semer large, histoire de ramasser le maximum de monde. Ceux de Reakktor ont plutôt un comportement d'intégristes refusant apparemment de voir leur vision du jeu être influencée par le joueur ricain en mal d'objets magiques. Ce sera peut-être l'un de ses meilleurs atouts dans la prochaine guerre des MMORPG, qui s'annonce sans pitié.

Bob Arctor




Les Elfes, comme les Undeads, doivent s'approprier les mines en les « enracinant ». C'est plus rapide que chez les Undeads, cependant.

RaHaN

# Warcraft III

## Tides of Darkness

Warcraft III restera donc du Warcraft, pas de révolution à l'horizon. Mais au même titre que Diablo II avant lui, et contre toute attente, Blizzard a bien réévalué la recette, rajoutant épices inattendues et liants bien trouvés : on retombe dans le panneau comme en 40, et on enchaîne les parties avec joie et allégresse.

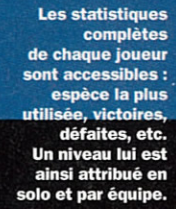


| | |
|---|---|
| GENRE | STRATÉGIE TEMPS RÉEL |
| MACHINE | PC CD-ROM |
| ÉDITEUR | VIVENDI UNIVERSAL |
| DÉVELOPPEUR | BLIZZARD |
| SORTIE PRÉVUE | AVRIL 2002 |




Animations et design sont soignés : on prend vraiment plaisir à manipuler ces unités.



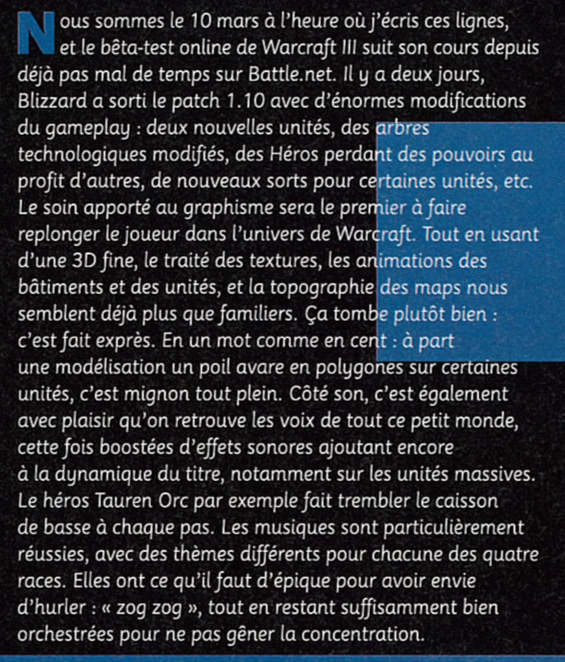




Les statistiques complètes de chaque joueur sont accessibles : espèce la plus utilisée, victoires, défaites, etc. Un niveau lui est ainsi attribué en solo et par équipe.



Au centre de la carte, une fontaine de jouvence qui régénère les points de vie des unités autour d'elle.



Nous sommes le 10 mars à l'heure où j'écris ces lignes, et le bêta-test online de Warcraft III suit son cours depuis déjà pas mal de temps sur Battle.net. Il y a deux jours, Blizzard a sorti le patch 1.10 avec d'énormes modifications du gameplay : deux nouvelles unités, des arbres technologiques modifiés, des Héros perdant des pouvoirs au profit d'autres, de nouveaux sorts pour certaines unités, etc. Le soin apporté au graphisme sera le premier à faire replonger le joueur dans l'univers de Warcraft. Tout en usant d'une 3D fine, le traité des textures, les animations des bâtiments et des unités, et la topographie des maps nous semblent déjà plus que familiers. Ça tombe plutôt bien : c'est fait exprès. En un mot comme en cent : à part une modélisation un poil avare en polygones sur certaines unités, c'est mignon tout plein. Côté son, c'est également avec plaisir qu'on retrouve les voix de tout ce petit monde, cette fois boostées d'effets sonores ajoutant encore à la dynamique du titre, notamment sur les unités massives. Le héros Tauren Orc par exemple fait trembler le caisson de basse à chaque pas. Les musiques sont particulièrement réussies, avec des thèmes différents pour chacune des quatre races. Elles ont ce qu'il faut d'épique pour avoir envie d'hurler : « zog zog », tout en restant suffisamment bien orchestrées pour ne pas gêner la concentration.




Un des problèmes persistants du jeu : des affrontements qui deviennent parfois confus.





On ne peut malheureusement pas balader la caméra. Heureusement, le moteur se charge d'appliquer des transparences pour que les unités ne disparaissent pas derrière les arbres.

## LES héros

Glissons sur la technique. Ce qui nous intéresse le plus, c'est le gameplay, ses nouveautés et ses vieilleries. Les vestiges de l'aspect RPG que prévoyait Blizzard auparavant font encore les fiers, à raison, au travers des héros. Ceux-ci grimpent de niveau et tous les joueurs parlent déjà de les envoyer « faire de l'XP » au cours d'une partie.

Chaque camp a trois héros, charismatiques à souhait et s'attachant grosso modo à un type de compétences particulières : combattant de mêlée, lanceur de sorts ou combattant à distance. Ils sont les seuls à pouvoir utiliser des objets qu'on pourra ramasser sur des monstres répartis à des points stratégiques de la carte (pour les plus intéressants), ou acheter chez le rebouteux gobelin de l'autre côté de la forêt qu'on aura bientôt taillée en pièces. Potions de soin ou de mana, parchemins de téléportation, anneaux et bottes magiques seront de la partie, modifiant l'issue des combats par une utilisation judicieuse.

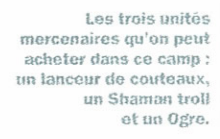


Chaque héros dispose de trois caractéristiques, Force, Intelligence et Agilité et, suivant ses talents, certains objets lui seront plus ou moins appropriés (mais tous peuvent les utiliser) puisque chacun d'entre eux dispose d'une caractéristique forte, déterminant en quelque sorte la façon dont il fait ses dégâts. Pour un héros orienté magie, l'attribut Intelligence est le plus utilisé et les objets octroyant un bonus à cette caractéristique augmenteront également les dégâts des coups portés par ce héros. D'une manière générale, ces héros doivent être chouchoutés : ils ont bien plus d'importance au sein d'une même partie qu'on aurait pu s'y attendre de prime abord. Un héros bien monté, genre niveau 5 ou 6, peut souvent venir à bout de six à dix unités peu puissantes et surtout s'avérer être un soutien inestimable pour toute armée grâce à des pouvoirs variés et puissants.

Certains héros augmentent par exemple la résistance ou la vitesse de toutes les unités qui restent proches de lui. Le héros arrive en jeu avec un pouvoir à acheter parmi les trois dont il dispose (le quatrième ne peut être acheté avant d'atteindre le niveau 5). Ensuite, à chaque niveau franchi, il peut en acheter un nouveau. Chacun des trois





L'Acolyte Undead invoque les bâtiments qui se construisent ensuite seuls : il peut donc vaquer à d'autres occupations.



Les trois unités mercenaires qu'on peut acheter dans ce camp : un lanceur de couteaux, un Shaman troll et un Ogre.

premiers pouvoirs s'avère plus ou moins efficace suivant son propre niveau, et il est impossible de porter un pouvoir au niveau supérieur sans que le héros soit lui-même d'un niveau supplémentaire : pas de pouvoir niveau 2 si le héros n'est pas niveau 3. Judicieusement combinés, deux héros bien entraînés, aidés de quelques unités fraîches, feront des ravages dans les rangs ennemis qui n'auront pas ce même bénéfice. Mais là encore, un choix intervient : si le premier héros est gratuit, les autres demandent pas mal de ressources pour se joindre à vous. Enfin, s'ils meurent, les ressusciter demande non seulement un bâtiment dédié (l'Autel), mais des ressources, en fonction de sa puissance.

## LA SAUVEGARDE de la tradition

Revenons un peu sur la base du jeu. Toujours deux ressources à récupérer, le bois et l'or. L'or se trouve toujours dans des mines qui, par conséquent, serviront souvent de terrain aux premiers affrontements. Une troisième composante, elle aussi déjà présente auparavant, doit être gérée avec attention : la nourriture, apportée par un bâtiment particulier (la ferme chez les Humains). Toutes les races ont recours à des unités ouvrières pour ramasser tout cela, construire les bâtiments, etc. Après l'expérience Starcraft, qui avait déjà altéré quelque peu le modèle habituel avec deux camps aux mécaniques subtilement différentes (les Zergs et les Protoss), Blizzard reproduit bien entendu ces variations sur les deux nouvelles de Warcraft III. Par exemple, l'unité ouvrière du joueur Undead ne sait pas couper du bois (c'est un Acolyte en robe noire tout maigrichon qui ne sait qu'hurler : « gloire à toi seigneur » en se plantant un canif dans le cœur) : il se contente d'invoquer les bâtiments (qui se construisent donc tout seuls) et de ramasser de l'or en hantant une mine. Il faut donc utiliser l'unité de combat de base, la goule, pour exécuter cette basse tâche de collecte bucolique. De subtiles différences apparaissent ainsi à divers points-clés du jeu, suivant les races, et même si Orcs et Humains restent les plus traditionnelles et les plus proches, ils sont désormais bien plus différenciés que dans Warcraft II (même si les Night Elves et les Undeads restent les plus originaux). La progression le long de l'arbre technologique conserve, elle aussi, la même mécanique, avec l'upgrade du bâtiment principal pour pouvoir construire de nouveaux bâtiments, eux-mêmes détenteurs de nouvelles technologies et sortilèges pour des unités plus évoluées. Cela étant dit, plusieurs points importants viennent modifier de façon significative ce gameplay ultra-conservateur.

## LES QUATRE ESPÈCES

### Les Undeads

C'est probablement la race la plus difficile à maîtriser. Basé essentiellement sur la magie et le nombre, les Undeads ont en quelque sorte une ressource supplémentaire à gérer : les cadavres. Plus ils en ont, mieux c'est. Ils peuvent en effet les transformer en troupes, certes peu puissantes, mais qui ne sont pas comptabilisées dans les bouches à nourrir (et pour cause, ce sont des squelettes). Une chair à canon bien pratique. C'est aussi la seule espèce qui ne peut pas construire n'importe où, mais seulement sur un terrain « infecté » (comme les Zergs dans Starcraft) qui doit par ailleurs être désinfecté par les autres pour s'y implanter.

### Les Night Elves

C'est la race des débutants par excellence puisque sa gestion des ressources est la plus simple. Les Wisps, ouvriers des Elfes, ramassent sans discontinuité les ressources une fois qu'ils ont été affectés (à une mine ou un arbre). Leur style de combat s'articule préférablement autour de la subtilité, avec des unités plus versées dans le combat à distance et les surprises (les deux unités de base peuvent se rendre invisibles la nuit à condition de rester immobiles). À noter : les bâtiments Night Elf sont des arbres géants qui peuvent se déraciner et bouger pour s'implanter ailleurs, ou même combattre.

### Les Orcs

Désormais clairement orientés combat de mêlée, toutes les unités orcs sont capables de se défendre à mains nues, même les Shamans. C'est l'espèce qui dispose de l'unité de corps à corps la plus puissante, en la personne des guerriers Tauren. Ils peuvent aussi, par l'intermédiaire du Docteur Sorcier troll, poser des pièges sur la carte, sous forme de totems offrant différents effets, et partent au combat avec des Kodo Beasts, sorte de pachyderme sur lequel est juché un joueur de tambour qui redonne des points de vie aux unités adjacentes. Les Orcs peuvent rechercher la capacité Pillage qui leur permet de récupérer des ressources lorsqu'ils endommagent des bâtiments ennemis.

### Les Humains

C'est la race la plus équilibrée sous bien des aspects, avec une bonne combinaison de jeteurs de sorts, de chevaliers, cavaliers et fusiliers en unités de base. C'est aussi le seul camp dont le péon peut se transformer en soldat pour défendre en dernier recours une base attaquée : les paysans se ruent vers le Townhall et en ressortent aussitôt armés. Son point faible majeur se situe dans les unités aériennes puisque le Gyrocoptère nain, bien qu'extrêmement puissant face à d'autres unités volantes, ne peut attaquer le sol. C'est également la seule espèce qui peut améliorer la résistance de ses bâtiments.



Les Frost Wyrm Undead peuvent paralyser la production d'un bâtiment pendant quelques secondes en le couvrant de glace.







À l'écart du gros de la bataille, le héros Liche Undead lance ses sorts accompagné d'un Nécromancien qui fabrique des squelettes à mesure que les vivants tombent.




Spécifiez l'espèce que vous voulez jouer, le type de jeu et éventuellement la map, et Battle.net se charge de trouver les joueurs et de lancer la partie en quelques secondes.

## IMPÔTS, développement ET MALANDRINS

Le premier d'entre eux est l'upkeep : sorte d'impôt sur les armées, l'upkeep est fonction du nombre de bouches à nourrir qui sont sous votre contrôle. En dessous de 30, pas d'impôt. Entre 31 et 60, 30 % de l'or récolté est perdu, et de 61 à 90, 60 % de vos revenus y passent ! Cela limite les larges armées, et c'est d'autant plus important que la plupart des unités, même pas forcément évoluées, comptent pour plus d'une bouche à nourrir... Les plus larges d'entre elles peuvent en effet compter pour 5, ce qui oblige le joueur à jouer non seulement avec les unités de base s'il veut obtenir la supériorité numérique, mais à combattre régulièrement pour se débarrasser de certaines d'entre elles, devenues gênantes pour l'arrivée des suivantes. Du coup, Warcraft III s'avère bien plus subtil que son prédécesseur. Et ce n'est pas tout.
L'occupation de l'espace n'est plus aussi étroitement liée qu'auparavant à votre première base. On peut construire un peu partout sur la carte sans trop de problèmes et quel que soit le bâtiment. Le joueur Undead peut aussi, à titre d'exemple, hanter une mine qui se situe à l'autre bout de la carte et y récolter de l'or sans construire de seconde base (les Acolytes restent à côté de la mine, dont le contenu s'ajoute automatiquement à votre cagnotte). Enfin, à la présence d'unités neutres, ce qu'on avait déjà pu voir dans Starcraft, s'ajoute leur agressivité : elles défendent des points-clés de la carte, ce qui empêche les joueurs de s'étendre dès le départ, et conditionne leur vitesse d'expansion, puisque ces unités ont, elles aussi, des niveaux (certaines s'avèrent particulièrement puissantes, comme le dragon rouge). Des bâtiments neutres permettent également de renforcer vos troupes en achetant des unités particulières, comme des Shamans troll ou des Ogres, ou encore des Zeppelins gobelin (seule unité capable d'en transporter d'autres au-dessus des eaux). Seuls les héros peuvent prendre possession de ces bâtiments, et il faut en avoir un présent à côté pour faire vos emplettes. Eh oui, on dirait qu'il y a un peu de Heroes of Might and Magic là-dedans.

## Les INCONNUES

Si de longues heures de jeu passées sur Battle.net nous ont déjà rassurés quant à la valeur de cette suite, il nous reste à juger de la (les) campagne(s) solo, ce que nous aurons l'occasion de faire avec un test en bonne et due forme. Au départ prévu pour être également jouable, la mystérieuse espèce de la « Légion Enflammée » devrait finalement constituer la clé de voûte de ce nouvel épisode et s'imposer comme la Némésis du joueur tout au long de cette campagne. Mais elle ne sera en tout cas pas jouable au final. Enfin, au vu des importantes modifications apportées par Blizzard il y a deux jours, les informations contenues dans ces pages sont encore sujettes à caution... C'est en tout cas une bonne surprise que ce Warcraft III qui constituera encore à coup sûr un sport national en Corée et un carton des ventes dans le monde entier : il en a les qualités requises.

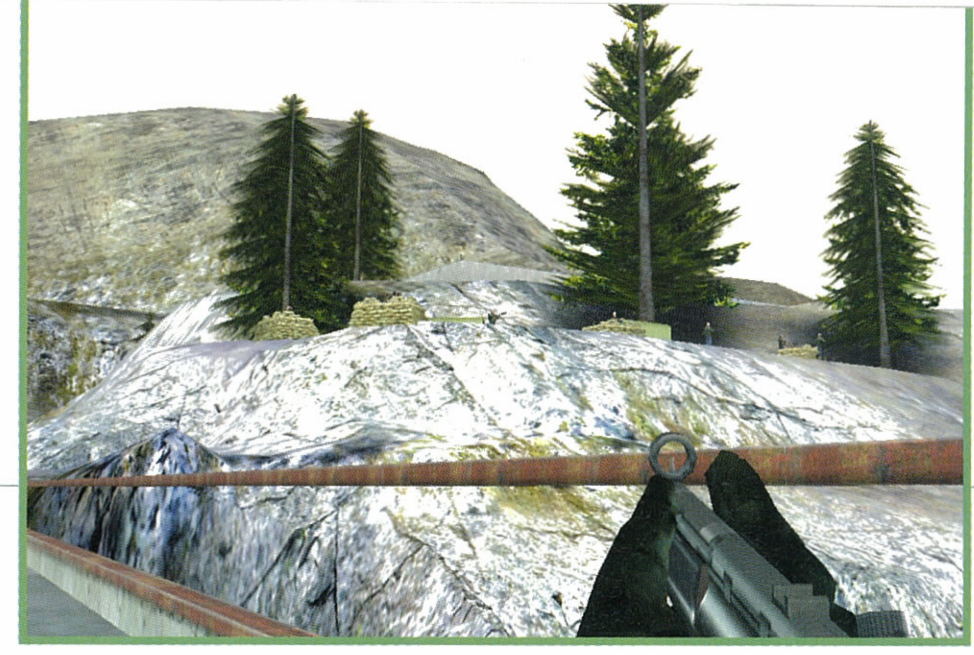
Objets et capacités permettent d'avoir un aperçu d'un endroit de la carte non visité, dissipant le brouillard de guerre pendant quelques secondes.



bêta version



La modélisation des personnages sera plus détaillée que dans Project IGI, comme vous le prouve Hans, un sympathique terroriste slave qui a gentiment accepté de prendre la pause pour notre photographe, en échange d'une petite fiole d'ebola.



Aaah, c'était quand même vachement bien Project IGI. OK, les ennemis étaient des grosses buses, y avait pas de multijoueur mais à part ça, c'était quand même un grand trip. Pour la première fois dans un FPS, on avait droit à des cartes immenses sans cet infâme moteur Voxel que Novalogic persiste à nous refourguer à chaque nouvel épisode de Delta Force. Et puis les missions étaient vachement sympas, et puis les armes étaient réussies, et puis y avait ce petit côté infiltration qu'on aime tant, et puis plein d'autres choses qui me font trembloter la lèvre inférieure quand j'évoque mes souvenirs sur ce jeu... Project IGI a bien marché (plus de 100 000 ventes en Europe, tout de même), c'est donc logiquement que les gars d'Innerloop bossent sur une suite dont nous avons pu avoir un premier aperçu avec une bêta-version « complète à 70 % », je le dis car c'est important pour la suite.

ackboo

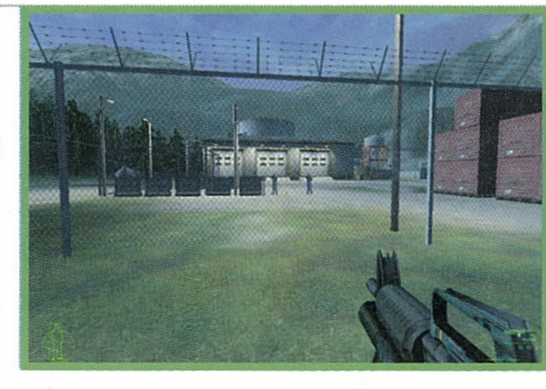
# Project IGI 2 : Covert Strike

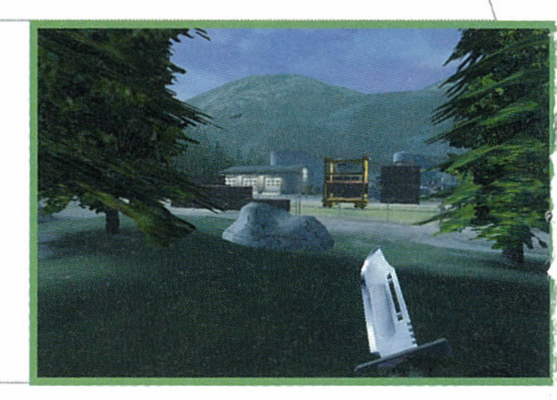
« IGI, il s'appelle IGI, c'est mon meilleur ami », chantait Céline Dion dans les années 90. La diva québécoise n'a jamais caché sa passion pour le premier jeu de shoot d'Innerloop qui, avec ses niveaux immenses et son gameplay infiltration, avait été encensé par la critique. Sans surprises, les Norvégiens nous en préparent donc une suite.

## Hausse du thermomètre

Les développeurs ont longuement hésité entre Casimir et David Jones, mais finalement, c'est encore le mercenaire britannique qu'on incarnera dans Project IGI 2. La campagne va s'étaler sur dix-neuf missions, ça fait cinq de plus que dans le premier épisode, avec en toile de fond un réseau de gros trafiquants d'armes internationaux qu'il faudra démanteler. Il faisait assez frisquet dans Project IGI, ça se déroulait toujours en montagne ou sous un ciel gris, mais on devrait avoir un peu plus de soleil pour cette suite. Outre les incontournables randonnées dans les pays de l'Est, nous aurons

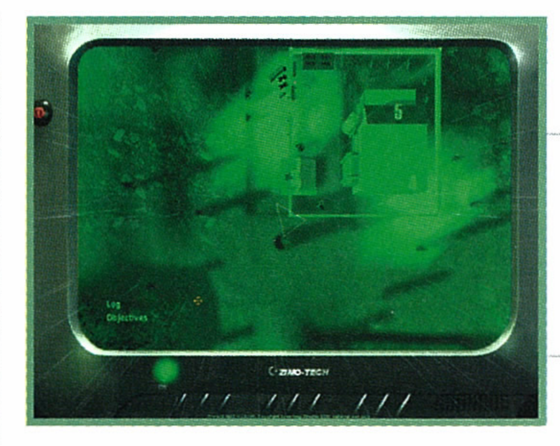
MACHINE PC CD-ROM
GENRE SHOOT À LA PREMIÈRE PERSONNE
ÉDITEUR CODEMASTERS
DÉVELOPPEUR INNERLOOP
SORTIE PRÉVUE MI-2002





## SAUVEGARDE À VOS RISQUES ET PÉRILS

Dans le premier Project IGI, il était impossible de sauvegarder en cours de mission. Perso, je trouve que c'est ce qui faisait une partie du charme du jeu, puisqu'on flippait à chaque porte ouverte de se prendre une bastos et de ruiner trente minutes de jeu. Mais mon opinion est apparemment très minoritaire puisque Innerloop va inclure un système de sauvegarde en cours de mission. En revanche, ils ont chuchoté qu'il ne serait pas comme les autres et qu'il devrait empêcher un syndrome très répandu dans les FPS, celui qui consiste à sauvegarder toutes les trois secondes en appuyant sur F5 (ou F6, ou F12, ça dépend du jeu). Ce système n'était pas encore implémenté sur notre version, mais voilà comment ça devrait se passer : les sauvegardes mettront beaucoup de temps à se faire, genre plus de cinq secondes, durant lesquelles le jeu ne sera pas mis en pause. Il sera donc très risqué de faire une sauvegarde lors d'une grosse fusillade, il faudra plutôt se trouver un coin pépère où l'on ne risquera pas de se faire surprendre par les ennemis.



La traditionnelle carte satellite vous renseignera sur l'emplacement de vos objectifs.




Oh, les belles jumelles high-tech avec des petites barres en bas à gauche qui ne servent absolument à rien.

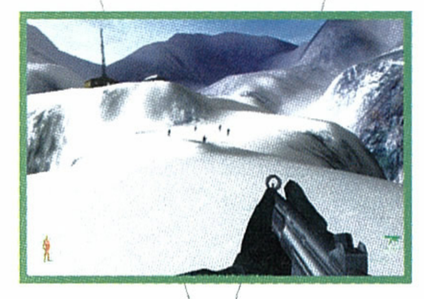
aussi l'occasion de découvrir les charmes de la Libye, son architecture méditerranéenne, son sable, ses cailloux, ses soldats d'élite et ses bases secrètes.

## Tout pareil qu'avant

Mis à part le système de sauvegardes (voir l'encadré qui lui est consacré), le gameplay ne devrait pas bouger d'un poil. Les développeurs avouent clairement qu'ils n'ont pas voulu innover à tout-va, ils ont plutôt cherché à boucher les grosses lacunes du premier jeu. Le système de dégât, par exemple, est strictement identique, c'est-à-dire très proche de celui utilisé, entre autres, dans Counter-Strike, avec des headshots toujours aussi efficaces contre les ennemis. On retrouvera aussi les slaloms entre les caméras de surveillance, les séquences de snipe à des distances impressionnantes et la possibilité de désactiver les systèmes de sécurité en piratant les ordinateurs. Bref, ça sera toujours ce mélange assez réussi entre action et infiltration. Juste une petite différence dont j'ai pu me rendre compte sur cette version bêta : il semble qu'il y ait beaucoup plus de chemins différents possibles pour compléter les missions, contrairement à celles du premier épisode qui étaient finalement assez linéaires dans leur déroulement. Faut dire aussi que les cartes sont encore plus grandes, donc forcément, ça laisse plus de choix. Ah oui, j'allais oublier : il y a également des missions qui pourront débuter à bord d'un hélico (comme dans le premier niveau de Sin, pour ceux qui s'en souviennent). On se retrouvera aux commandes de la mitrailleuse lourde de l'engin, on massacrera des troupes ennemies au sol, on fera péter des réservoirs de fioul, puis on continuera la mission à pied après avoir sécurisé une aire d'atterrissage.

## On attend avant de s'emballer

Comme je l'ai dit plus haut, la version que nous avons reçue n'est complète qu'à 70 % et je suis donc bien embêté. J'ai vu des choses qui n'étaient pas géniales sur cette bêta, je me demande si elles se retrouveront dans le jeu final. Le moteur 3D, tout d'abord, n'apporte rien de vraiment neuf par rapport au premier épisode – ça, ce n'est pas trop grave, il est encore tout à fait compétitif – mais il semble cette fois-ci afficher de grosses bêtises au niveau des modèles. Par exemple, on peut voir des bonshommes qui marchent avec les jambes dans le sol ou qui planent à 20 m de hauteur. Question I.A., il y aura du mieux, c'est certain, nous avons pu constater que les ennemis réagissent de manière logique lorsqu'un de leur camarade se fait buter (ce qui n'était pas le cas dans le premier épisode). Ils vont déclencher l'alarme, ils s'activent un peu, mais bon, ça n'a encore rien de vraiment impressionnant, et il m'est arrivé de lâcher des rafales de fusil d'assaut à 50 m d'un groupe de soldats sans que ça les fasse tiquer pour autant… Bref, avant de m'emballer, j'attends. Me refaire un petit Project IGI amélioré, pourquoi pas, je m'étais tellement éclaté sur le premier, mais cette fois-ci, il n'y aura plus l'attrait de la nouveauté pour faire oublier d'éventuelles faiblesses sur d'autres compartiments du jeu.




Il sera toujours possible de h4x0RiZ3R les ordinateurs ennemis afin de désactiver les systèmes de sécurité.



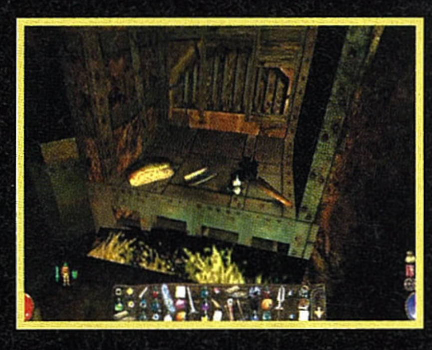
Une nouveauté : on participera à des assauts aériens derrière la mitrailleuse d'un hélicoptère.

## TIENS, ILS ONT EMBAUCHÉ UN PROGRAMMEUR RÉSEAU !

L'absence d'un mode multijoueur, une des grosses lacunes du premier épisode, va être corrigée. Project IGI 2 intégrera toute une partie réseau orientée jeu par équipe, avec des niveaux scénarisés sur lesquels il faudra remplir des objectifs (par exemple atteindre des otages puis les ramener jusqu'à une zone d'extraction). Ça pourrait donner quelque chose dans la veine de Counter-Strike, le gigantisme des cartes en plus.

bêta version





Après l'effort, le réconfort : un munster, un oignon et ce qui ressemble à une grosse carotte.



bob arctor

# Arx Fatalis

Après le gros coup de projo du mois dernier sur ce jeu à 99 % français, l'excellente impression que nous avions eue se confirme avec la nouvelle version que nous avons reçue. On a pu y découvrir de nouvelles subtilités et un univers classique mais toujours plus passionnant et immersif.

Dire que l'univers de Arx est labyrinthique est un doux euphémisme. Comme je vous l'avais déjà dit le mois dernier, ses niveaux et ses étages, bref, son monde, ont été composés d'une façon totalement anarchique. C'est vraiment du jamais vu, car il n'est pas une pièce qui ne soit recouverte de débris ou d'objets, et on ne trouve pas de couloirs totalement plats sur plus d'une dizaine de mètres. En fonction de l'endroit (oui, les développeurs se sont même permis de suivre une certaine logique), on devra marcher sur des surfaces totalement rugueuses qui ralentissent la progression au point de rendre la déambulation du perso plus crédible que dans n'importe quel autre jeu.
Mine de rien, si ces petits détails ne sont pas ahurissants ou contraignants en mode Exploratoire, ils le deviennent bien plus lorsque l'on a une poignée de gobelins, célibataires depuis bien trop longtemps, au cul. Pour couronner le tout, à la fin de l'hiver, l'EDF a coupé le courant dans les souterrains et c'est à la lueur des torches et des lumières dynamiques que l'on s'éclaire. Les programmeurs aiment bien jouer avec nos nerfs : pour ce faire, ils n'ont placé qu'un nombre assez limité de sources d'éclairages (de nombreuses parties du donjon en sont d'ailleurs privées) et ont interdit la possibilité de décrocher les torches des murs pour s'en servir ultérieurement. Si cette décision totalement arbitraire peut sembler absurde, c'est en fait parce qu'elle l'est. Cependant, imaginez un peu la gueule des niveaux une fois que vous vous serez transformé en marchand de torches trimbalant dix mille petits bouts de bois incandescents dans votre jolie escarcelle ? À ce niveau d'irrespect, autant taguer les murs à la bombe de salpêtre.
Le côté obscur du jeu est aussi accentué par le niveau de gamma que vous allez régler dans les options : s'il est tentant de choisir une clarté un peu élevée afin d'apercevoir les détails dans le noir, cette trop grande luminosité sera sanctionnée par un aspect fadasse du jeu mais aussi, à l'instar de Thief 2, par une impossibilité de bien distinguer les taches d'ombre où l'on peut se glisser en toute discrétion pour approcher l'ennemi ou le contourner. Ici encore, c'est bien vu.

MACHINE : PC CD-ROM
GENRE : JEU DE RÔLE 3D
EDITEUR : FISHTANK INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR : ARKANE STUDIOS
SORTIE PRÉVUE : MAI 2002







Jamais on n'aura observé des pièces aussi bien dessinées avec d'aussi belles textures dans un RPG 3D. Seul Morrowind semble capable, à terme, de surpasser les détails graphiques du monde de Arx et l'impression qu'on a de se balader dans des endroits bâtis pierre après pierre. Certes, certaines zones font plus propres, des textures sont moins réussies, les effets d'eau sont certainement moins impressionnants que ceux du jeu de Bethesda (avec une GeForce de combat), mais bon, moi, Arx, je vais gentiment m'en contenter.

**Avec la nouvelle version reçue, la première impression d'excellence semble se confirmer.**

## CÔTÉ monstres, Y A DES flèches

Au cours de mes pérégrinations (lors desquelles j'estime avoir atteint le premier tiers du jeu), j'ai fait de nombreuses rencontres inquiétantes, dont la célèbre « Liche » si chère au jeuxderoleux. Cependant, pour le moment, rien ne m'a autant fait frissonner que ces saletés d'hommes-rats. Alors que j'étais descendu au cinquième étage, j'avais l'impression tenace d'être suivi par quelque chose, entendant à certains moments des saloperies de gargouillements dans mon dos. Après m'être retourné toutes les dix secondes pendant une heure, je suis remonté à l'auberge à côté du fort et j'ai commandé une chope de vinasse à la pétasse blonde, puis me suis soigné en augmentant mes compétences. Une fois sorti de l'auberge, à moitié ivre, j'ai eu la sensation pénible que quelqu'un était en train de m'insérer une lame effilée dans un rein : c'était l'homme-rat qui m'avait suivi jusqu'ici et qui avait soudainement décidé de m'attaquer. Ces petites enflures ont en effet la capacité de se rendre invisibles, de disparaître au tournant d'un couloir pour ressurgir, dix pas plus loin, en vous plantant leur kriss entre la cinquième et la sixième lombaire.
Un autre contexte montrant l'I.A. des monstres et leur comportement est le combat : souvent, lorsqu'on attaque un gus isolé, il rompra bien plus vite l'affrontement s'il n'a pas le dessus et courra en hurlant pour avertir des potes.

Des lumières dynamiques qui font ressembler certaines pièces à une boîte disco grand cru 1977.





## ERREURS GRAPHIQUES

Au niveau des bugs de la dernière version reçue (bugs connus des développeurs), on a droit à quelques retours inopinés sur le bureau, et des sauvegardes qui plantent arrivé à un certain passage du jeu. À noter aussi des erreurs d'ordre graphique qui semblent être inhérentes à certaines cartes vidéo. Ainsi, après une amputation de membre à l'épée, les jolies taches de sang qui giclent sur les murs pour y dégouliner, clignotent bizarrement, tout comme certains rares endroits d'Arx qui se voient bizarrement illuminés. Mais le plus emmerdant de tout cela, c'est certainement le moteur physique qui n'est pas du tout réglé : le perso se blesse très peu en tombant et projette des objets qui tombent d'une façon ridiculement lente vers le sol. Tous ces petits problèmes devraient bien sûr, abracadabra, être corrigés d'ici la sortie. En revanche, nombre d'erreurs qui survenaient avec la version précédente (bruitages provoquant des plantes, monstres pas ou peu illuminés, utilisation des escaliers « peu claire », sorts inutilisables) ont depuis été totalement corrigées par les développeurs, ce qui place le reste sous les meilleurs augures.

Cela donne lieu à des scènes particulièrement cocasses avec le joueur chargé comme un âne tentant de rattraper une bestiole qui s'enfile les couloirs à la vitesse du son en couinant de terreur. La nouvelle version a aussi donné l'occasion de vérifier les sens que possèdent les habitants d'Arx : suivant leur race, chacun d'entre eux possède un odorat, une vue et une ouïe plus ou moins affinée. S'il est facile de surprendre des trolls, il est quasiment impossible d'attaquer un gobelin par-derrière tellement celui-ci peut renifler l'humain à distance.
Pour ce qui est des citoyens de la ville humaine, eux non plus n'ont pas oublié leur cerveau au vestiaire : il est très difficile d'atteindre un niveau suffisant pour leur faire les poches, mais le joueur débutant peut tenter un cambriolage. Pour peu qu'il soit futé, il pourra même, dans certains cas, fabriquer un double des clefs d'endroits tels que la banque. Mais le monte-en-l'air amateur pourra aussi tenter de s'attaquer au domicile des personnes, alors que celles-ci sont dans l'endroit. Il peut paraître facile de s'emparer d'un objet situé dans une autre pièce que son propriétaire, mais celui-ci pourra très bien s'apercevoir de sa disparition et lancer les gardes à vos trousses.

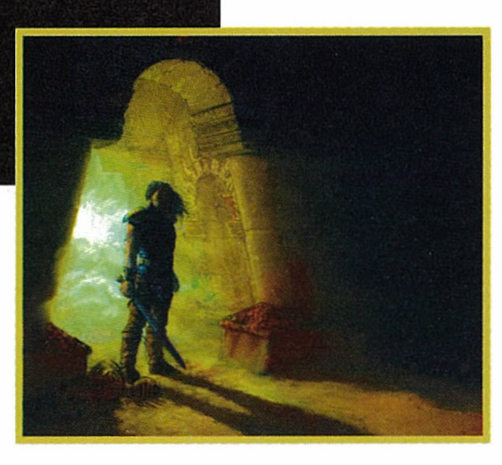
Le screenshot ne rend pas honneur à ce lombric qui mesure bien ses trois mètres.

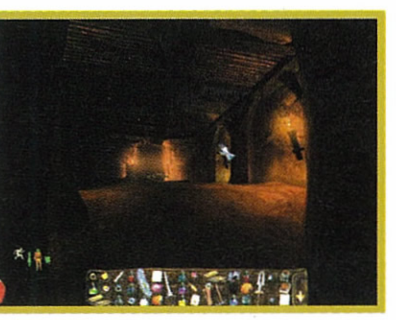
## Arx : L'ÉCOLE DE l'aller RETOUR

Arx a pris le parti d'être un monde assez petit comparé à un Fallout II, qui lui regorge d'endroits différents : c'est un univers un poil plus modeste mais qui est rempli de trucs à découvrir. Le résultat de ce parti pris de design est que les



Mes potes du quatrième sous-sol pendant le méchoui qu'on a fait à la Saint-Gludu.

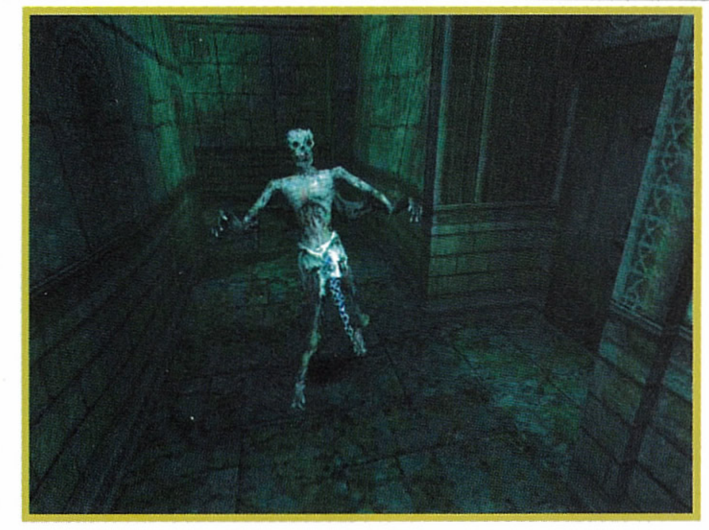




Des sols lissés parfaitement grâce à l'art des meilleurs maçons nains.

## MONSIEUR L'ARMURIER

Côté armes et armures, Arx offre toute une palette d'options. La plupart du temps, on pourra ramasser son équipement sur les cadavres des ennemis ou même les décrocher du mur lorsqu'on se balade dans la ville.
Si la plupart de ces armes et objets sont d'un accès immédiat, l'arc, par exemple, demande une caractéristique idoine montée à 30 pour pouvoir être utilisé. Cette arme est plutôt intéressante car, à l'instar de Dark Project, une flèche bien localisée au niveau de la gorge peut tuer un ennemi d'un seul coup et d'une façon quasi silencieuse à bonne distance. C'est d'autant plus intéressant dans un jeu où les ennemis ne vous repèrent pas systématiquement. Côté corps à corps, rien ne vaut le couple épée/bouclier dont le maniement dépend de deux skills différentes qu'il faudra, là aussi, augmenter.



Sur l'air de Zorro : « Un macchabée surgissant dans la nuit... »

## L'INÉVITABLE QUESTION DE LA FLUIDITÉ

Question vitesse, tout fonctionne bien, même s'il est à parier que le jeu gagnera en fluidité dans sa version finale.
Mon ordinateur de combat, un Celeron 800 overclocké avec 128 pauvres Mo de RAM et une Ultra TNT 2 made in Plouernec (oui, c'est une Guillemot), avale sans trop de problèmes les plus grosses salles remplies d'autochtones.

développeurs ont bourré le jeu de quêtes secondaires qui ne se signalent pas souvent d'une façon totalement claire. Ainsi, au sixième sous-sol, j'ai découvert la suite d'une énigme dont j'avais vaguement entendu parler quelque vingt heures de jeu plus tôt. De même, des marchands humains en transhumance au pays des orcs pourront être découverts morts quelques heures après qu'on a déclenché tel ou tel événement. Les niveaux sont tellement détaillés que souvent, lorsqu'on devra accomplir l'un des nombreux allers et retours qu'une quête nous demandera, on pourra découvrir d'autres aspects inédits. Tous ces petits détails ajoutés à la beauté du design ôtent totalement l'impression de déjà-vu que d'autres jeux pourraient nous donner en utilisant ces subterfuges.
Après avoir recommencé trois fois le jeu (les sauvegardes ne sont pas compatibles avec une nouvelle version) et en ayant agi totalement différemment dans certains cas, j'ai pu vérifier qu'on peut jouer au gros bras et supprimer des protagonistes importants du jeu sans que cela pose trop de problèmes pour la résolution de l'intrigue principale.

## POUR conclure

Inutile de vous pipeauter plus de dix secondes : pour l'instant, Arx remplit totalement ses objectifs tant au niveau des possibilités de jeu que de son ambition de se la jouer « revival » d'Ultima Underworld. On retrouve la même ambiance étouffante, le plaisir de se perdre dans des zones bien sombres pendant des heures, tout en ne transformant pas non plus le jeu en gymkhana digne des pires scénarios d'AD&D. Les améliorations apportées au gameplay originel et les graphismes sont totalement à la hauteur des jeux d'aujourd'hui, sans même parler du level design qui est certainement le meilleur que j'ai pu voir depuis très longtemps dans ce genre depuis Thief 2.








Commandez les reliures !

# Upgradez votre collection




**125 Tests :** F1 Racing Championship, Off Road, Le Destin du Dragon : Les Trois Royaumes, Hostile Waters, Star Trek Away Team
**Sur le CD :** Conflict Zone, Desperados, Colin McRae Rally 2, The Moon Project, NBA Live 2001, Serious Sam
**Soluces :** Alice - **Aide de jeu :** F1 Racing Championship

**126 Tests :** Desperados, Fallout Tactics, Tropico, Tribes 2, The Settlers 4, 767 Pilot in Command, Les Sim's Surprise-partie, Summoner
**Sur le CD :** Arcanum, Settlers 4, Operation Flashpoint, Clive Barker's Undying, Gore - **Soluce :** Deep Space Nine
**Aides de jeu :** Desperados 1re partie, F1 Racing Champinship : Le Grand prix d'Imola, le Grand prix de Barcelone; le Grand prix d'A1 Ring

**127 Tests :** Conflict Zone, Independence War 2 : The Edge of Chaos, Eurofighter Typhoon, Battle for Nabooo, Empereur : La Bataille pour Dune, Z : Steel Soldiers
**Sur le CD :** Cycling Manager Demo, Star Trek Away Team, Nascar 4, Roland Garros 2001, Summoner, Merchant Prince II
**Aides de jeu :** Desperados 2e partie, F1 Racing Champinship : Le Grand Prix de Monaco

**128 Tests :** Airport 2000, Alone in the Dark 4, Anachronox, Cycling Manager, Data Sudden Strike, Dragon Riders, Europa Universalis
**Sur le CD :** I-War 2 : Edge of Chaos, Echelon, Z : Steel Soldiers, Creature Docking Station, Gangster 2
**Aides de jeu :** Fallout Tactics, Réglages F1 Racing Championship : Grand Prix de Montréal, de Nürburgring, de Magny-Cours, de Silverstone, d'Hockenheim et de Budapest

**129 Tests :** Arcanum, Max Payne, Throne of Ball, Add-on Diablo II, Echelon, Train Simulator, Fly! 2, Mech Commander 2, Myst III
**Sur le CD :** Throne of Darkness, IL2, Anachronox, Alone in the Dark 4, Startopia, Mech Commander 2
**Aides de jeu :** Alone in the Dark 4, Réglages F1 Racing Championship Le Grand Prix de SPA, Le Grand Prix de Monza

**130 Tests :** Throne of Darkness, Red Faction, Codename Outbreak, Project Eden, Spider-Man, Atlantis III, Evil Twin : The Cyprien's Chronicle, Ultima Online : Third Dawn
**Sur le CD :** Spider-Man, Rally Championship 2002, Stronghold, Evil Twin, Aliens vs Predator 2, Project Eden
**Soluces de jeu :** Max Payne, Myst III, **Aides de jeu :** F1 Racing Championship : le Grand Prix de Suzuka

**131 Tests :** Commandos 2 : Men of Courage, Tennis Masters Series, Kohan : Immortal Sovereigns, Le Maître de l'Atlantide : Poséidon, Stronghold, Conquest : Frontier Wars
**Sur le CD :** Master Rallye, Max Payne, Red Faction : Final Demo, Super Bust A Move, Swat 3 The Game of the Year, Tribes 2, Xplane 6.04
**Soluces de jeu :** Commandos 2 : Men of Courage, Myst III

**132 Tests :** Aliens versus Predator 2, Battle Realms, Flight Simulator 2002, IL-2 Sturmovik, Myth III : The Wolf Age, Dune, Star Wars : Galactic Battlegrounds, Fifa 2002
**Sur le CD :** Tom Clancy's Ghost Recon, Etherlords, Fifa 2002, Rogue Spear : Black Thorn, Deadly Dozen, Rally Championship 2002, Star Wars Battleground
**Soluces de jeu :** Throne of Ball **Aides de jeu :** Battle Realms

**133 Tests :** Return to Castle Wolfenstein, Asheron's Call : Dark Majesty, Rally Trophy, F1 2001 (V 1.0.7.4), The Nations, Pool of Radiance : Ruins of Myth Drannor
**Sur le CD :** Aquanox, Art of War, Empire Earth, Megarace 3, Star Trek Armada II, Sim Golf, Soul Reaver 2, Duel Field, Pool of Radiance
**Soluces de jeu :** Commandos 2 **Aides de jeu :** Arcanum

**134 Tests :** Medal of Honor, Steel Beasts, Disciples : Sacred Lands, EverQuest : The Shadows of Lucin, Tropico : Paradise Island, Car Tycoon, Sid Meier's Sim Golf,
**Sur le CD :** Comanche 4, Fairy Tale, Mech Warrior 4 : Black Knight, Medal of Honor, Operation Flashpoint, S.W.I.N.E, Trainz
**Soluces de jeu :** Empire Earth **Aides de jeu :** Arcanum




## COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

❑ Je commande le(s) numéro(s)

(cochez la case correspondant au numéro souhaité)

À 5,9 € le numéro (frais de port gratuits), soit un total de .............€

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 95 | 96 | 97 | 98 | 99 | 100 | 101 | 102 | 103 | 104 | 105 | 106 | 107 | 108 | 109 | 110 | 111 | 112 | 113 | 114 |
| 115 | 116 | 117 | 118 | 119 | 120 | 121 | 122 | 123 | 124 | 125 | 126 | 127 | 128 | 129 | 130 | 131 | 132 | 133 | 134 |

❑ Je commande les hors-série (frais de port gratuits)

HS 12 Spécial solutions (Tomb Raider II, soluce complète)
À 5,9 € le numéro, soit un total de .............€

HS 15 Spécial solutions (X-Files, soluce complète)
À 5,9 € le numéro, soit un total de .............€

HS DVD-ROM 16 + 1 jeu complet (Speed Buster)
À 7,5 € le numéro, soit un total de .............€

HS DVD-ROM 17 + 1 jeu complet (War Zone 2100)
À 7,5 € le numéro, soit un total de .............€

## RANGEZ VOS MAGAZINES

❑ Je commande .............. reliure(s) à 10 € l'unité soit un total de .............€

MONTANT TOTAL À RÉGLER PAR CHÈQUE À L'ORDRE DE JOYSTICK : ............€

Nom .............................. Prénom ..............................

Adresse ..............................................................

Code Postal |_|_|_|_|_| Ville ..............................................

ENVOYEZ-NOUS TOUT ÇA SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :
JOYSTICK - SERVICE VPC - BP 4 59718 LILLE CEDEX 9

# FAITES VITE !

LES ANCIENS NUMÉROS DE JOYSTICK S'ÉPUISENT




La trajectoire des balles est matérialisée par des traînées lumineuses.

FISHBONE

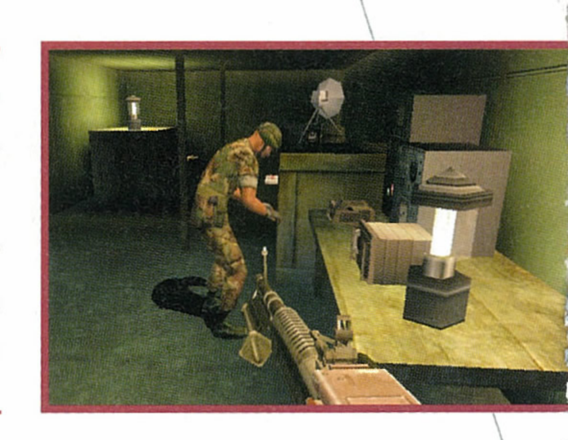
# Soldier of Fortune II Double Helix

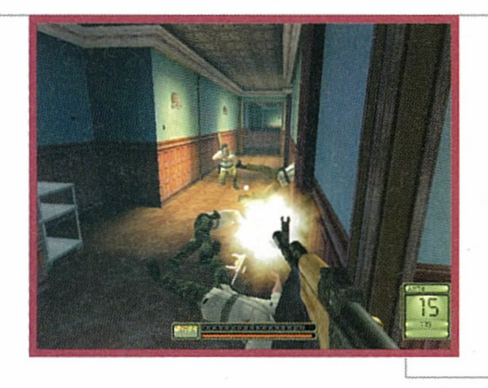
Ouaip, dans le genre opportuniste, avouez que le scénario se pose là. Et qu'on ne vienne pas me dire que l'histoire était marbrée avant les événements du 11 septembre, hein, parce qu'il ne faudrait pas trop nous prendre pour des grosses dindes non plus. Enfin, j'ai l'air de critiquer comme ça, mais au fond, on s'en fiche. Parce que pour avoir joué deux bonnes journées avec une version bêta, je peux vous dire que l'intérêt du jeu ne repose pas sur ce que raconte l'histoire, mais bien sur ce qu'elle vous fait faire. Amoureux d'actions viriles, vous allez être servi. Tout commence par une sorte de flash-back, alors que vous réincarnez John Mullins (le héros de SoF I), mais en jeune et donc sans moustache.
Sa mission consiste à récupérer un scientifique russe souhaitant passer à l'Ouest, horrifié par la dangerosité des armes chimiques qu'il met au point. Vous voici donc dans une petite ruelle adjacente à l'hôtel où l'homme se trouve, à Prague, fortement gardé par des dizaines de soldats. Avant même de faire un pas, on se prend d'admiration pour le rendu du moteur 3D : il fait nuit, la ruelle est déserte, sombre, il pleut comme vache qui urine des cordes, on entend deux gardes discuter le bout de gras au bout de l'allée... Mazette, l'ambiance est posée et on y croit ! Rappelons que le moteur est basé sur celui Quake III : Team Arena, à qui l'on a greffé pour l'occasion quelques plug-in aux fonctions diverses : Intelligence Artificielle, animation squelettiques, effets spéciaux, etc. Décidément ce moteur est une valeur sûre quand on recherche un rendu de qualité, à en juger par le nombre de titres récents l'utilisant...

## Bon, allez, au boulot !

Évidemment, on ne commence que modestement armé, et c'est donc avec un simple pistolet que je m'avance vers mes premières victimes. Dès qu'elles m'aperçoivent, les gueux défouraillent et commencent à m'arroser goulûment, non sans avoir pris le temps de se mettre à couvert derrière

Alors que Soldier of Fortune avait soulevé une vague de protestations en raison de son « sponsor » un peu spécial, le second volet semble vouloir se racheter une conduite pour par cher. Devinez quoi ? Il est toujours question d'incarner un mercenaire, mais pour lutter contre des terroristes qui utilisent l'Anthrax (entre autres) comme désodorisant toilettes... Comme par hasard...







GENRE FPS
MACHINE PC CD-ROM
ÉDITEUR ACTIVISION
DÉVELOPPEUR RAVEN SOFTWARE
SORTIE PRÉVUE MAI




Notez les différences d'impact de balles sur les textures, qu'il s'agisse de bois, de murs ou de vitres.

La course poursuite, un grand moment d'action...



Voilà ce qui s'appelle une jungle. Merci à madame Geforce3 pour animer tout ça sans douleur.



un camion. Je me rabats à l'angle du mur, alors que les balles ricochent à quelques centimètres de mes yeux. Comme les choses se calment, je me penche et vois les gars recharger nerveusement leurs fusils d'assaut. Le moment idéal pour riposter. J'en touche un en plein dans les parties - désolé Roger - ce qui a pour effet de le calmer instantanément. Il s'écroule doucement en se tenant l'entrejambe, n'en finissant pas d'agoniser. Je touche l'autre dans la foulée, mais je ne réussis qu'à faire tomber son arme. Il se précipite alors sur celle de son eunuque d'ex-collègue, la ramasse, puis reprend son attitude hostile à mon égard. Après quelques échanges, je finis finalement par le toucher dans le bras, ce qui me permet de le finir tranquillement avec une balle dans la tête. Vous aurez compris que la localisation des impacts est d'une précision inégalée. Associée à la qualité de la Motion Capture et de l'animation squelettique des adversaires, les échauffourées sont ainsi réalistes au possible. Et qui dit réalisme dans un jeu comme ça, dit violence. Alors oui, on ne va pas se voiler la face, ni jouer la surprise hypocrite : Soldier of Fortune II est ultra-violent. Est-ce que cette violence rajoute au fun ? Oui, de la même façon qu'on peut trouver distrayantes les hécatombes commises par James Bond sur grand écran. Est-ce que c'est la meilleure approche pour faire un jeu vidéo intéressant ? Disons qu'on préfèrerait voir plus de Deus Ex et de Morrowind...

## Brutasse un jour, mais pas toujours

Mais reprenons... Dans mon exemple, vous aurez constaté que j'ai utilisé la méthode virile pour passer la difficulté rencontrée. Mais comme derrière tout homme se cache finalement un cœur tendre, j'aurais très bien pu me la jouer plus furtif... en attaquant les soldats au couteau. J'ai dit « furtif », pas « subtil ». Pour ce faire, il aurait suffi que je m'approche en marchant, mieux, en rampant, afin de faire un minimum de bruit pour les surprendre totalement. L'avantage de la chose, c'est que cette neutralisation discrète évite d'alerter instantanément tout le régiment. Un indicateur est ainsi présent en bas de l'écran et vous informe en permanence du niveau de bruit que vous générez. Bon, je vous passe l'épisode de la libération du scientifique dans l'hôtel, composé d'actions classiques, à la fois soutenues et ardues.

Petite remarque au passage, l'apparition des ennemis est scriptée et ces derniers se dévoilent au fil de votre progression. Si le phénomène est la plupart du temps bien intégré au gameplay, il n'en reste pas moins visible de temps à autre, avec des soldats qui apparaissent comme par magie au loin (ou qui se trouvent toujours au même endroit lors des incontournables reload). Les dialogues sont, quant à eux, réduits au minimum, dans le sens où vous ne faites qu'activer des discussions destinées à faire avancer le script. Même chose pour l'interactivité avec le décor, réduite au minimum (porte, leviers, boutons). L'ensemble est donc particulièrement linéaire mais après tout, il ne s'agit pas d'un jeu d'aventure (à ce sujet, en plus de la campagne classique, il existe un générateur de missions aléatoires... bonne initiative !).

## Un peu d'arcade dans votre shoot ?

Mais, revenons aux faits. Libérer le docteur Mabusokov-machin, c'est bien, mais maintenant il s'agit de s'échapper de ce guêpier. Comme le hasard est bien fait - si, si - un camion équipé d'une mitrailleuse lourde n'attend que vous pour mater les hordes de gueux lancées à votre poursuite. Pendant que le docteur conduit péniblement, vous tirez sans relâche, ballotté de gauche à droite au rythme des virages et des secousses de la route. L'action est intense, les poursuivants jouent à l'auto tamponneuse avec vous, arrivent de partout (devant, derrière, sur des routes parallèles, etc.), certains perdent le contrôle de leur véhicule et tombent dans le ravin, d'autres explosent sous vos balles de gros calibre... en un mot, cette séquence est tout simplement jouissive ! Rhaaa décidément, tout cela n'est pas très fin, mais j'adore ! Allez, nous allons en rester là pour aujourd'hui, histoire de garder plein de choses à dire pour le test. On terminera simplement cette prise de contact par un vœu pieux, à savoir que les innombrables bugs présents dans cette version (I.A., scripts, sauvegardes, etc.) soient bien éradiqués de la définitive. Car même si détrôner Medal of Honor lui sera sans doute difficile, SoF II possède néanmoins de gros atouts pour faire un carton chez les fans de FPS musclés.





Lors d'une partie de baignade, rencontre avec un monstre marin tout droit sorti d'un roman de Lovecraft.

iansolo

# Might & Magic IX

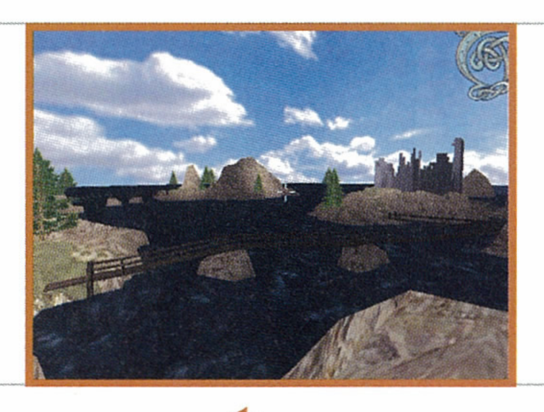


Might & Magic (à ne pas confondre avec Heroes of... le jeu de stratégie) est une des plus vieilles séries de jeu de rôle sur PC. Très travaillée au niveau jouabilité, la dynastie des Might commençait à tomber en décrépitude côté technologie 3D. New World Computing s'est donc retroussé les manches à nouveau pour nous offrir ce neuvième épisode.

John van Caneghem et les p'tits gars de New World Computing nous concoctent des Might & Magic depuis plus de quinze ans. Malgré son univers ultra-kitsch, Might & Magic est une expérience passionnante pour l'amateur de jeux de rôle qui se respecte. Il faut en effet arriver à faire abstraction de la réalisation graphique pour découvrir un jeu au gameplay foisonnant et à la durée de vie inégalée dans sa catégorie (plus de trois cents heures de jeu pour faire le tour des quêtes dans M&M VI ou VII). À la manière d'un Daggerfall, les Might & Magic étaient basés sur un système d'exploration non linéaire, avec un scénario principal et une multitude de sous-quêtes latérales. M&M était aussi l'un des rares JdR à proposer des combats en extérieur.
Avec Might & Magic VI, l'équipe de New World adoptait un nouveau moteur 3D, avec déplacements en continu et rotations à 360°. Ce moteur fit les beaux jours des épisodes VI et VII, mais s'avéra complètement obsolète pour le huitième opus, qui ne nous a pas franchement convaincus à Joy.

## Le Ligh-Tech pour la 3D

Dans les derniers Might & Magic, les ennemis étaient représentés par de bêtes sprites 2D. Hormis l'avantage de pouvoir afficher des hordes de monstres sans aucun ralentissement (et ils ne se sont pas privés de le faire), nous écopions de graphs pixellisés à mort. Pour Might IX, New World Computing a troqué son vieux moteur tout pourrave pour le Lith-Tech Engine développé par Monolith. Ce n'est pas forcément le moteur 3D le plus flambant sur le marché aujourd'hui, mais c'est tout de même un sacré pas en avant pour la saga. Comme vous pouvez le constater sur les photos, les streums sont maintenant modélisés en 3D et bougent leurs corps avec grâce sous les sunlights. Un petit tour sur l'île de départ (Isle of Ashes) permet de vérifier que les bonnes habitudes ne se sont pas perdues au passage. On pourra toujours se balader dans des extérieurs gigantesques. Normal, dans les précédents épisodes, à partir d'un certain niveau de magie, on pouvait même voler dans les airs et affronter des dragons à coups de boules de feu... Il est toujours possible de nager pour traverser des lacs et bras de mer. Les décors sont complexes avec des défilés rocheux, des grottes, des ruines de châteaux forts, une jetée avec un drakkar, etc. La liberté de déplacement

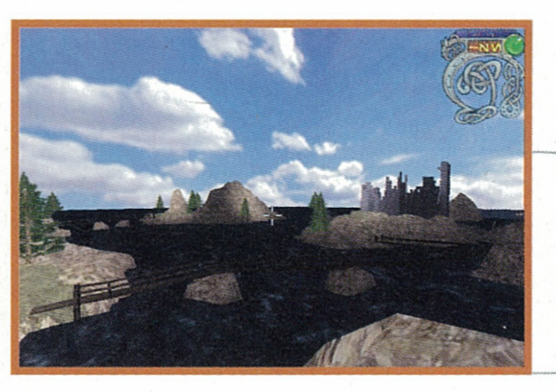


MACHINE PC CD-ROM
GENRE JEU DE RÔLE À L'ANCIENNE
ÉDITEUR 3DO
DÉVELOPPEUR NEW WORLD COMPUTING
SORTIE PRÉVUE MAI 2002



Il était temps : les montres sont désormais modélisés en 3D comme les décors.

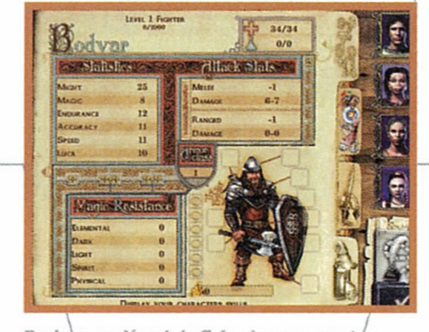




semble intacte. Les intérieurs de cryptes et autres donjons ne sont pas en reste avec une modélisation plus riche et détaillée que jamais pour un Might.
Côté interface, Might IX franchit un grand pas puisque la vue 3D couvre maintenant toute la surface de l'écran. On choisira ou non d'afficher les trombines de notre équipe de quatre aventuriers malicieux sur le côté gauche. Une sorte de HUD fait son apparition en haut à droite de l'écran de jeu, bien qu'il soit impossible de déterminer à coup sûr l'étendue de ses possibilités dans cette version bêta. L'option Combat au tour par tour est toujours présente, ce qui permet d'utiliser les sorts à distance ou les capacités de snipping d'un archer avant d'être submergé au corps à corps par l'engeance adverse. On peut aussi lancer un sort pour booster la vitesse du gros Bill de l'équipe pour qu'il « double » un monstre dans la séquence de tour et lui colle un bon coup de serpette entre les oreilles.
Ou inversement. Comme par le passé, on retrouve des inventaires détaillés, une carte, un journal et un système d'orientation des aventuriers (pour placer les bourrins en première ligne, alors que mage et archer se tiennent bien à l'abri à l'arrière).

## Classes et Magie

La magie a été complètement remaniée dans Might IX. Auparavant, on avait huit écoles proposant douze sorts chacune. Le nouveau système est davantage basé sur les sorts que sur les écoles, qui sont maintenant au nombre de quatre (Lumière, Ombre, Élémentale, Esprit). Pour invoquer un sortilège, un personnage devra être instruit dans deux écoles, voire trois pour les plus puissants enchantements. En montant de niveau dans les écoles, notre magot verra ses sorts provoquer des effets différents.
Côté classes, on ira taper dans un choix de quatorze classes différentes. La spécialisation se fera de manière progressive. Ainsi, on n'a le choix qu'entre guerrier et magicien à la création de l'équipe. Ce n'est que plus tard, en allant voir un entraîneur, que notre guerrier pourra se perfectionner pour devenir croisé ou mercenaire, par exemple.




Basique au départ, la fiche de personnage ira en s'étoffant avec les spécialisations successives.

## Les vertes plaines de Chedian

Au total, New World annonce plus de cinquante donjons différents où on pourra aller se faire zigouiller. Chacun de ces donjons a été modélisé à la main et pas généré de manière automatique. Ça nous évitera des bugs du style : la porte de la salle du coffre coincée derrière un mur infranchissable. Ne riez pas, ça s'est déjà vu, à la grande époque de Daggerfall. Il y aura un monceau de quêtes à résoudre. Plus de soixante-cinq au bas mot, me souffle-t-on. Ce qui veut dire des interactions avec une pléiade de personnages non joueurs (quatre cents clampins recensés) avec lesquels on conversera dans un système de QCM. Grande nouveauté : les NPC réagiront à nos actions et paroles.
On sent l'influence de Morrowind. Reste à voir comment cela fonctionnera concrètement.
Côté trucs poilus et agressifs, le bestiaire devrait s'enrichir d'une centaine de nouveaux monstres, plus atroces les uns que les autres, et sur lesquels New World reste encore très discret. On devrait avoir de bonnes surprises, je pense. L'Intelligence Artificielle des bestiaux a été, dit-on, revue à la hausse. Du coup, faudra pas vous étonner si un Lich Lord assomme vos guerriers avant de faire main basse sur votre réserve de bière et de se barrer avec la plus gironde de vos magiciennes... On peut rêver, il y a tellement à faire en matière d'I.A. dans nos jeux off-line, vu qu'il sera bientôt possible d'incarner un monstre dans un JdR online.




## Épilogue

Nous ne pouvons que souhaiter bonne chance à New World Computing pour mettre la dernière touche à ce nouvel épisode de la grande saga des Might & Magic. La version bêta que nous avons eue entre les pognes buggait encore de temps à autre. Allez les gars, hop, un petit effort.
Si tout se passe bien, Might IX est prévu pour mai 2002, c'est-à-dire dans pas longtemps.



De chouettes effets de lumière... pour un Might & Magic.

# Lexique

**Add-on**
Supplément d'un jeu. Nécessite ce dernier pour fonctionner (voir Stand Alone).

**Bot**
Contraction de « robot ». Dans un jeu en réseau, « joueur » dirigé par l'ordinateur. On peut dire que c'est un PNJ pour les jeux en réseau. Mais dans certains jeux réseau il y a des PNJ. C'est pas très clair.

**Buff**
Augmentation d'une ou de plusieurs caractéristiques d'un personnage. Utilisé surtout dans les MMORPG (se faire « buffé »).

**Donjon**
Mauvaise traduction de « Dungeon » (cachot). Du coup, désigne improprement les enfilades de couloirs truffés de pièges où gambadent les aventuriers insouciants.

**FPS**
First Person Shooter. Shoot (ou tir) à la première personne, c'est-à-dire vu en caméra subjective (Quake, Unreal). Peut aussi vouloir dire Frame per Second, qui définit le nombre d'images affichées par seconde. Plus celui-ci est élevé, plus le jeu est rapide et fluide.

**I.A.**
Intelligence Artificielle. Ce qui permet à l'ordinateur de gérer le comportement et les déplacements (voir Pathfinder) des unités.

**Lexique**
Ce que vous êtes en train de lire. On le mettra à jour tous les mois, histoire de ne pas vous noyer sous les termes zarbis.

**MMORPG**
Massively Multiplayer Online Role Playing Game. Jeux de rôle online tellement rudement multijoueurs à donf que des dizaines de milliers de joueurs s'y retrouvent en même temps (Asheron's Call, Ultima Online, Everquest).

**Mod**
Extensions généralement créées par des tiers pour modifier un jeu.

**Newbies**
Débutants dans un univers online.

**NPC**
Non Player Character. Voir PNJ.

**Pathfinder**
Ce qui permet aux personnages ou véhicules d'aller tout seuls d'un point à un autre lorsqu'on leur en donne l'ordre, sans rester coincés dans les éléments de décors (arbres, petits cailloux, enclumes). Plus compliqué à programmer qu'on ne le croit.

**PK**
Dans les univers online, les Player Killers sont des joueurs spécialisés dans l'attaque d'autres joueurs. On peut les voir comme une plaie ou une péripétie de plus.

**PNJ**
Personnages Non Joueurs. Dans les jeux de rôle, personnages n'étant pas incarnés par un joueur mais par l'ordinateur.

**PvP**
Player versus Player. Possibilité de combattre d'autres joueurs dans un MMORPG.

**Rarebi**
Mot rare et étrange.

**Récursif**
Voir récursif.

**RPG**
Role Playing Game. Jeu de rôle, quoi (Fallout, Baldur's Gate).

**RTS**
Real Time Strategy. Voir STR.

**SDK**
Software Developpment kit, c'est-à-dire kit de développement. Il s'agit d'outils mis à la disposition des joueurs, par les développeurs.

**Skirmish**
Littéralement « escarmouche ». Dans un jeu de stratégie, consiste à jouer une mission destinée au réseau contre des joueurs gérés par l'ordinateur.

**Spawn**
La zone de spawn (pondre) est le lieu où les monstres sont générés et apparaissent.

**Stand Alone**
Un jeu « debout seul » est un add-on qui ne nécessite pas le jeu original pour fonctionner.

**Stratégie**
Définit les opérations à affectuer dans les grandes lignes et dans le long terme. Ce qui est stratégique concerne un grand nombre d'unités de différents types (voir tactique).

**Voilà, c'est notre lexique. À première vue, je sais, il n'y a pas beaucoup de mots, c'est pas terrible. Mais en fait, ça demande vachement de boulot et on en est très fier. Et puis, ne vous faites pas de bile, des mots, on va en rajouter. Non, pas ce mois-ci.**

**STR**
Stratégie Temps Réel (Dune 2, Age of King).

**Straffer**
Action de se déplacer « en crabe » dans un jeu. Bref, le perso bouge sur un axe parallèle à l'écran.

**Tactique**
Application sur le terrain au court terme de la stratégie définie. Ce qui est tactique concerne quelques unités au maximum (voir Stratégie).

**Trois**
Quatrième. Ooops, troisième lettre de l'alphabet des chiffres. Troisième chiffre quoi. Enfin sans compter zéro. Ni les virgules. Bah, laissez tomber.

**XP**
Points d'expérience acquis dans un jeu de rôle.